

*Animot. L'altra filosofia*

ANNO II • NUMERO 2 • DICEMBRE 2015



# Animot

## *L'altra filosofia*

anno II, numero 2, dicembre 2015

### Cinema: animale razionale

a cura di SILVIO ALOVISIO ed ENRICO TERRONE

*Animot. L'altra filosofia*

è una rivista accademica edita da Graphe.it edizioni.

**Direzione Responsabile**

Leonora Pigliucci

**Direzione Editoriale**

Natale Fioretto, Roberto Russo

**Direzione Scientifica e Segreteria di Redazione**

Leonardo Caffo, Valentina Sonzogni

**Comitato Scientifico e Consulenti**

Andrea Balzola (Accademia di Belle Arti di Brera, Milano); Martin Böhnert (Universität Kassel); Petar Bojanić (IFDT –Institut za filozofiju i društvenu teoriju, Belgrado); Domenica Bruni (Università degli Studi di Messina); Mario Carpo (The Bartlett School of Architecture, Londra); Felice Cimatti (Università degli Studi della Calabria); Alberto Cuomo (Università degli Studi di Napoli); Josephine Donovan (University of Maine); Maurizio Ferraris (Università degli Studi di Torino); Luca Illetterati (Università degli Studi di Padova); Patrick Llored (Université de Lyon); Roberto Marchesini (SIUA); Marco Mazzeo (Università degli Studi della Calabria); Francesca Michellini (Universität Kassel); Pietro Perconti (Università degli Studi di Messina); Monika Pessler (Sigmund Freud Museum, Vienna); Giacomo Pirazzoli (Università di Firenze-DiDA e Crossin-Lab.com); Nigel Rothfels (University of Wisconsin-Milwaukee); Massimo Tettamanti (I-Care).

**Stampa**

DigitalPrint - Segrate (Mi)

*Animot. L'altra filosofia* è una rivista (cartacea e digitale) tematica semestrale: consultare il *Call for Papers* sul sito <http://animot.it> per inviare una proposta. Proposte di curatela o invii di articoli svincolati dalle tematiche, per la sezione di “varia”, vanno inviati a Leonardo Caffo e Valentina Sonzogni all’indirizzo email: [dir.scientifica@animot.it](mailto:dir.scientifica@animot.it).

*Animot. L'altra filosofia* segue la politica della *peer-review* con doppia revisione cieca: i contributi inviati saranno pubblicati, eventualmente, solo dopo tale procedura di revisione. A seconda del tema monografico scelto, *Animot* si riserva di pubblicare articoli su invito.

Per contatti e info, consultare il sito: <http://animot.it>

Autorizzazione del Tribunale di Perugia n. 7 dell’11-02-2014

ISSN 2284-4090

ISBN 978-88-97010-91-3

Proprietà letteraria riservata

*Finito di stampare nel mese di novembre 2015*

La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la relazione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa almeno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a contesti sociali assai sofisticati

EDI

TO

RIALE

Secondo Jacques Derrida il cinema è la prova che «l'avvenire appartiene ai fantasmi»: le immagini proiettate di chi non esiste più, ma che ora ci parlano comunque in un tempo presente, sono la persistenza della traccia e della memoria. *Animot* giunge al suo quarto numero, due anni di lavoro e di ricerca, e il tema che intreccia cinema e animalità sembrava perfetto per celebrare questo momento: i fantasmi per eccellenza sono, infatti, gli animali non umani. Piegate nelle forme e nel dolore dalla scure dello specismo, proiettati già morti nei video degli attivisti per salvare qualche altro animale che prenderà il loro posto, possono trovare sola consolazione in una parafrasi per sillogismo rispetto a ciò che abbiamo detto all'inizio citando Derrida: "l'avvenire appartiene agli animali". Silvio Alovio ed Enrico Terrone chiamati a questo anomalo, ma senza dubbio visionario compito, hanno regalato ad *Animot* un numero di intensa complessità: diviso in tre sezioni – Cinema, Film e Generi – e corredato della nostra solita appendice artistica, questo volume si propone di trovare un varco inaspettato per gli studi animali del futuro: l'animalità come alterità delle forme proiettate allo schermo. Chi sono questi fantasmi? E come possiamo metterci in contatto con loro? L'animalità, forse, altro non è che una staffetta: continuare un lavoro passato, salvando individui che muoiono mentre parliamo, tentando di costruire il futuro per individui che ancora non esistono. Costanza Candeloro, che incontrata quando aveva dodici anni durante una ormai lontana estate da Leonardo Caffo dimo-

stra ancora una volta ciò che stiamo dicendo attraverso David Foster Wallace, ovvero che «ogni storia d'amore è una storia di fantasmi», ha donato ad *Animot* un lavoro artistico in cui la traccia nel cinema oscilla tra dubbio ed esclamazione: tra certezza del dolore e dubbio sulla possibilità di cambiare. Ad Antonio Grulli che ha curato per noi il lavoro di Costanza, e tutti gli autori che da Luca Bandirali a Maurizio Ferraris (che ha creduto ancora una volta in *Animot*), va un sentito ringraziamento: i tempi per una valutazione sulla rivista sono ormai maturi, e anche se il compito non spetta a noi qualsiasi giudizio eventualmente positivo deve molto a tutti coloro che hanno scelto, ancora una volta con Derrida, di "donare il tempo" a questo progetto editoriale. Il compito che ci attende è immenso e complesso: molti sono i varchi da aprire attraverso l'animalità, ma dalla letteratura all'architettura, passando adesso per il cinema verso l'amore e la psicanalisi, *Animot* sta cercando di onorare la difficoltà ma la necessità dell'impresa. Anche noi siamo fantasmi: qualcuno di voi leggerà questo numero quando la rivista sarà già chiusa, noi già morti, e il tempo perduto non potrà più neanche essere cercato. Se è così, proprio come per le interpretazioni dei fantasmi dello schermo a cui questo numero dedichiamo, significa che il testimone della staffetta è ora passato a voi: buon lavoro, il futuro è solo una questione di prospettiva.

La Direzione

# SOMMARIO

- 12 SILVIO ALOVISIO ED ENRICO TERRONE  
*Cinema: animale razionale*

- 14 COSTANZA CANDELORO  
*Il Conte di Kevenhüller*

## Cinema

- 18 COLIN MCGINN  
*Una teoria multimodale dell'esperienza filmica*

Che cosa accomuna tutti i viventi a livello percettivo? Che cosa vediamo e sentiamo davvero quando guardiamo un film? Quante e quali parti del nostro cervello sono attivate dalle immagini in movimento? La teoria multimodale affronta queste domande con l'obiettivo di fornire un resoconto sistematico dell'esperienza filmica.

- 36 DOMENICO SPINOSA  
*Incursioni.  
La forma filmica tra estetica e biologia*

Questo saggio si propone di mettere in relazione l'esperienza del vivente e l'esperienza estetica. Il soggetto umano e la zecca sono assunti come casi studio per una disamina della diversità dell'essere animali, di che cos'è un istante, della durata di un momento per un uomo o per un pesce. In questa prospettiva, il cinema si rivela il terreno di un'incursione tra umano e non umano.

## Film

- 56 THOMAS WARTENBERG  
*King Kong come critica della civilizzazione*

*King Kong* di Cooper e Schoedsack è un film sulla "coppia improbabile", ovvero la coppia che trasgredisce una norma sociale. Un'ampia lettura di questo classico del cinema può essere funzionale a illustrare come un film popolare possa divenire il luogo di un confronto profondo, finanche filosofico, con le ingiustizie causate dalla gerarchia sociale.



# 2 • 2015

64 DANIELA ANGELUCCI

*Pecore in salotto.*

*Note su L'angelo sterminatore di Buñuel*

Nel film di Luis Buñuel *L'angelo sterminatore*, gli animali umani e non umani sembrano coesistere ma su livelli di realtà parallela. Mentre gli ospiti cercano di salvarsi dal recinto invisibile in cui sembra essere rinchiusa la casa dove erano invitati a cena, gli animali attraversano indisturbati lo spazio. Mediante queste apparizioni surreali e oniriche si dispiega una profonda critica sociale.

74 ERNESTO CALOGERO SFERRAZZA PAPA

*Punire il verme.*

*Il potere zootecnico e l'allevamento umano*

La trilogia diretta da Tom Six, *The Human Centipede*, affonta un particolare paradigma del potere, ovvero l'allevamento umano. In particolare il film mostra come un soggetto, in questa particolare forma del potere, coincida interamente con il proprio corpo. Il dispositivo utilizzato per oggettivizzare l'uomo è la sua violenta animalizzazione. Tali zootecniche rendono labile il confine tra ciò che viene percepito come "umano" e ciò che invece viene percepito come "animale".

## Generi

84 GIOVANNA MAINA E FEDERICO ZECCA

*Anim(h)ot.*

*Riflessioni su pornografia e animalità*

Il paradigma filosofico dell'animalità può offrire dei punti di accesso inediti all'interpretazione della pornografia contemporanea, in particolare nel settore dei *porn studies*. Richiamando il pensiero di Derrida e Agamben, questo saggio esplora il dominio della pornografia cinematografica e le forme di soggettività e identità sociale al suo interno.

100 LUCA BANDIRALI

*Animal Filmhouse*

Nel sistema dei generi cinematografici, gli animali non umani sono peculiarmente presenti nella commedia, secondo una griglia che contempla trasformazioni tra l'umano e l'animale. Questo saggio si propone di evidenziare le principali modalità di interazione tra questi due domini.

106 MAURIZIO FERRARIS  
*Cinema per bambini e animali*

Cosa possono fare i cartoni animati per riportare nella narrativa cinematografica il grande rimosso, ovvero l'animale? Le strutture favolistiche, il protagonismo assoluto degli animali, la potenzialità dell'immagine animale come ci giunge dagli albori della civiltà ci possono essere spiegati da quei grandi metafisici che sono i bambini.

## Appendice

110 *Costanza Candeloro per Animot numero 4*  
a cura di ANTONIO GRULLI

# Animot

*Animot. L'altra filosofia* è disponibile nelle migliori librerie e negli store online. La rivista viene pubblicata due volte l'anno ed è disponibile in formato cartaceo e digitale.

## VERSIONE CARTACEA

Numero singolo: euro 15,00.

Abbonamento annuale (2 numeri): euro 25,50 (risparmio 15%).

**I prezzi indicati sono validi solo per l'Italia.** Per l'estero si prega di contattare l'amministrazione all'indirizzo *amministrazione@animot.it*.

## VERSIONE DIGITALE

Numero singolo: euro 5,99.

Abbonamento annuale (2 numeri): euro 9,99.

Si prega di visitare il sit *<http://animot.it>* per tutte le informazioni relative all'abbonamento in versione digitale.

\*\*\*

Per maggiori informazioni si veda il sito della rivista o si contatti direttamente la Graphe.it edizioni – *[graphe@graphe.it](mailto:graphe@graphe.it)* • *<http://www.graphe.it>*.

CINEMA:  
ANIMALE  
RAZIONALE

All'origine di questo numero di *Animot* vi sono due convinzioni. La prima è che la percezione sia la relazione fondamentale che ci connette al mondo. La seconda è che il cinema sia fra le forme d'arte più versate – forse in assoluto la più versata – a valorizzare la facoltà della percezione. Queste due convinzioni ci sospingono in direzione dell'animalità. Se infatti, nel solco di Aristotele, consideriamo l'uomo come animale razionale, allora la percezione si situa sul versante animale mentre il linguaggio ricade sul versante razionale. Arte della percezione prima che arte del linguaggio, il cinema risulta irresistibilmente attratto dal versante propriamente animale dell'animale umano.

La prima sezione del volume considera in quale misura il cinema valorizza le capacità percettive che l'uomo condivide con gli animali, e in quale misura invece il cinema mobilita capacità cognitive specificamente umane. Colin McGinn propone una concezione unitaria dell'esperienza filmica in cui la dimensione animale e la dimensione razionale del soggetto umano sono entrambe valorizzate al loro massimo grado. Domenico Spinosa evidenzia l'opportunità di studiare l'esperienza filmica come un fatto biologico ancor prima che come un fatto estetico.

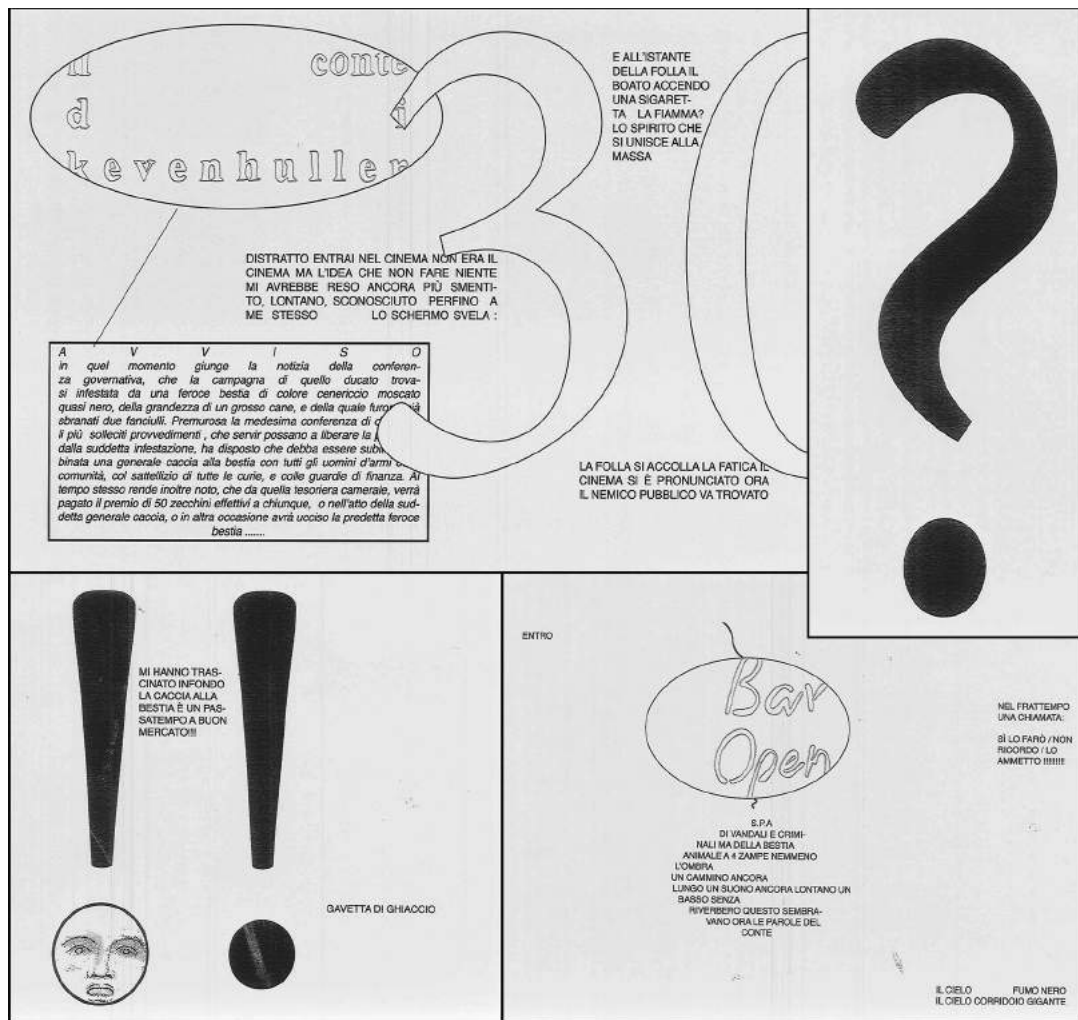
La seconda sezione si focalizza su alcuni film che sfruttano quel che vi è di animale nel cinema stesso per interrogarsi su rimozioni e degenerazioni dell'animalità umana. Thomas Wartenberg e Daniela Angelucci prendono in considerazione due classici della storia del cinema nei quali l'animale dà scacco alla

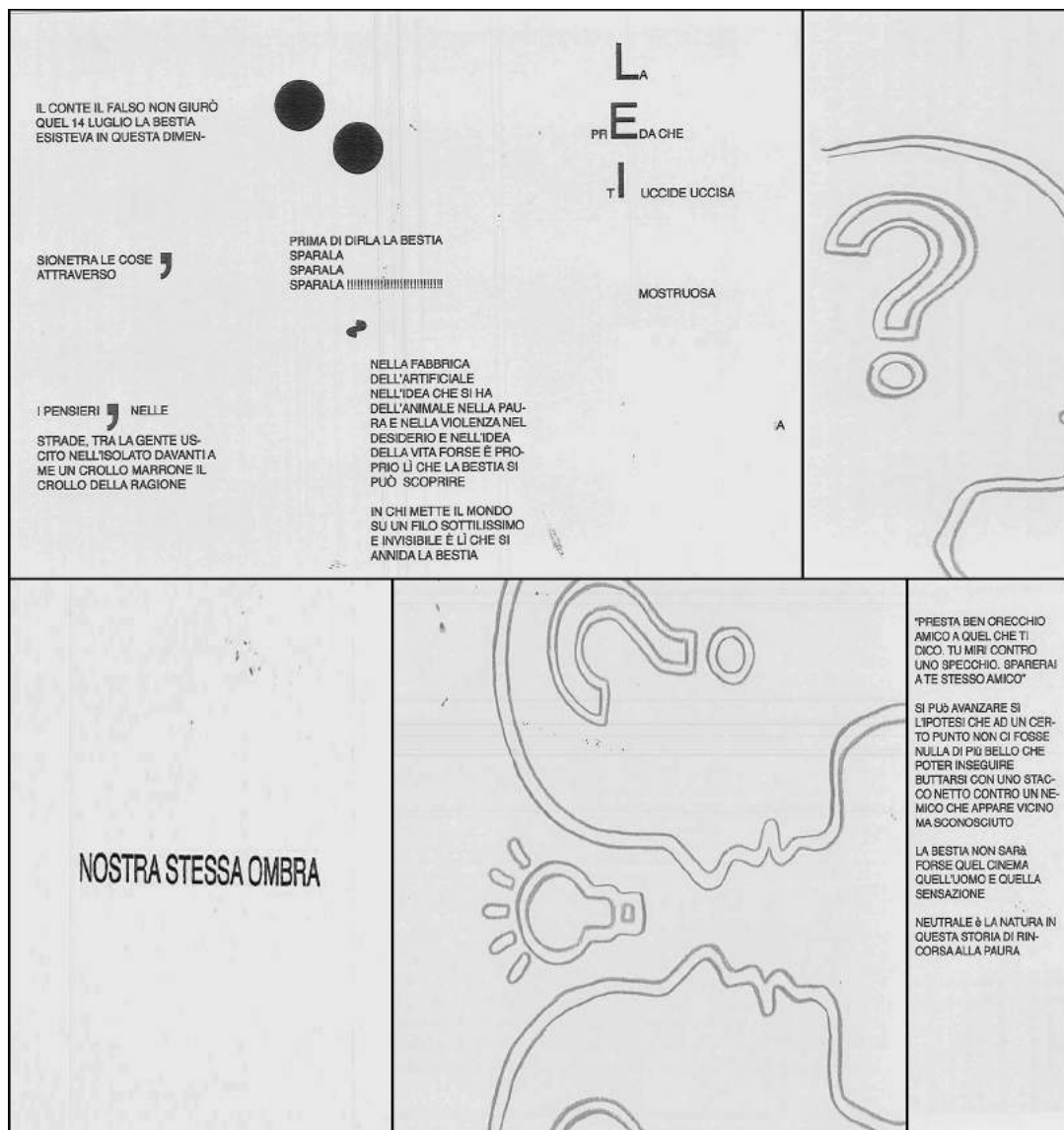
civilizzazione e alle sue norme: rispettivamente *King Kong* di Cooper e Schoedsack (1933) e *L'angelo sterminatore* di Buñuel (1962). Ernesto Sferrazza analizza un'opera più recente ed eccentrica, la trilogia *The Human Centipede* (2010, 2011, 2015) di Tom Six: un'opera nella quale le relazioni di sfruttamento degli uomini sugli animali si rivelano paradigmatiche di rapporti di potere che si possono ugualmente realizzare fra uomini e uomini.

Infine, la terza sezione riguarda tre generi cinematografici che presentano peculiari inclinazioni verso gli animali e l'animalità: la pornografia, su cui riflettono Giovanna Maina e Federico Zecca; la commedia, analizzata da Luca Bandirali; e i cartoni animati, sui quali si sofferma Maurizio Ferraris.

Negli ultimi anni il tema dell'animalità ha ricevuto un'attenzione crescente nel campo degli studi sul cinema. A titolo di esempio: lo speciale *Animalità* di "Fata Morgana" (2011), lo speciale *Animals* di "NECSUS" (2015), il *Screen Animals Dossier* di "Screen" (2015), il volume *Lives Beyond Us: Poems and Essays on the Film Reality of Animals* (2015). Con questo numero speciale di *Animot* ci proponiamo di dare a nostra volta un contributo a questo dibattito già ben avviato. Ma ci proponiamo anche un obiettivo diverso. Non vogliamo soltanto riflettere su come il cinema considera e rappresenta gli animali. Vogliamo anche mettere in luce quel che vi è di propriamente animale nel cinema stesso e nella nostra esperienza dei film.

Silvio Alovisio ed Enrico Terrone





*Il Conte di Kevenhüller*, 2015, tecnica mista su carta, 29,6 x 28 cm. Courtesy l'artista





Cinema

# UNA TEORIA MULTIMODALE DELL'ESPERIENZA FILMICA

Il saggio deriva dalla conferenza *A Multimodal Theory of Film Experience* tenuta da Colin McGinn il 6 maggio 2014 a Lisbona nel quadro della “International Conference on Philosophy and Film”. La versione originale inglese del saggio si trova negli atti della conferenza curati da Christine Reeh.

COLIN MCGINN ha insegnato filosofia nelle maggiori università anglosassoni tra le quali University College London, Rutgers University, e Oxford University. È autore di oltre venti libri tra i quali *The Character of Mind* (1982), *Consciousness and Its Objects* (1991), *The Mysterious Flame* (1999), *The Making of a Philosopher* (2002), *The Power of Movies* (2005) e *Shakespeare's Philosophy* (2006). Ha pubblicato sulla "London Review of Books", "The New Republic", "Wall Street Journal", "The New York Review of Books", tra le altre riviste. Il suo ultimo libro è *The Philosophy of Language: The Classics Explained* (2015).

I film sono di diversi tipi, e sono cambiati in modo significativo dagli inizi. Ci sono commedie e drammi, film dell'orrore e di fantascienza, storie d'amore ed epiche bibliche, musical, film d'azione, cartoni animati e thriller criminali. Alcuni film sono brevi e alcuni sono lunghi. Provengono da paesi diversi e sono stati realizzati in momenti diversi. All'inizio, erano muti e in bianco e nero; poi vennero i film parlanti, anche se ancora in bianco e nero; poi arrivò il colore, con macchine fotografiche e proiettori migliori; spuntò il 3D, poi scomparve, e ultimamente ha avuto nuova vita. Ma esiste una qualche unità a monte di tutta questa varietà? C'è qualcosa che accomuna le esperienze avute dagli spettatori di fronte a tutti questi tipi di film? Ed è questa comunanza il tratto distintivo del cinema? Quando una persona guarda un film ovviamente succede qualcosa nella sua mente, ma di cosa si tratta esattamente e ciò accade solo durante la visione di un film? Con la parola "mente" mi riferisco qui a tutti i livelli di ciò che chiamiamo la mente, dal più consapevole al più inconscio. **Pertanto la mia domanda è se ci sia una configurazione mentale unica e specifica – a tutti i livelli – che caratterizza l'esperienza filmica.** Come si contraddistingue la fenomenologia dell'esperienza cinematografica in quanto tale, e quali sono le sue caratteristiche più sfuggenti e segrete?

La teoria che sto per proporre è che l'esperienza cinematografica sia altamente multimoda poiché incorpora un numero di canali sensoriali e cognitivi diffe-

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

renti. Si tratta di una sintesi di molte parti tra di loro sufficientemente difformi. Intendo mettere in rilievo entrambi i concetti in questa teoria: vi sono molte parti disparate ed esse sono sintetizzate—unificate, integrate. Vi è anche una diversità irriducibile e al tempo stesso un'unità innegabile. Così, secondo la teoria, una caratteristica importante dell'esperienza cinematografica è che essa genera uno stato mentale unitario basato su elementi piuttosto eterogenei. La mente umana crea senza soluzione di continuità attingendo da componenti distinte e separabili, e questo, di per sé, è un'impresa notevole. Nessun'altra mente sul pianeta è capace di una tale sintesi e potremmo chiederci se le intelligenze extraterrestri potrebbero averla a loro volta. Eppure la mente umana è facilmente in grado di questa imponente acrobazia cognitiva, apparentemente senza alcuna preparazione.<sup>1</sup>

Quali sono allora gli elementi primari dell'esperienza cinematografica in generale? Il primo, e più evidente, è la visione: lo spettatore vede delle cose. Il tipo di visione in oggetto non è una questione semplice (esploro questo tema in *The Power of Movies*)<sup>2</sup>. Non è lo stesso tipo di elaborazione visiva di quando si vedono oggetti comuni nel proprio ambiente; si tratta di vedere un mezzo di rappresentazione—l'immagine ottica sullo schermo—e interpretare quello che si vede lì. Si tratta di una sorta di vedere creativo, un "vedere attraverso", che per questo coinvolge il potere dell'immaginazione umana. Quando si guarda un film, l'occhio mentale dell'immaginazione e quello fisico della registrazione lavorano insieme. Eppure, nonostante la complessità visiva, possiamo affermare con certezza che l'atto del vedere è al centro dell'esperienza filmica e che questo è certamente un dato. Andiamo al cinema per procurarci un'esperienza visiva (al contrario, non leggiamo un libro al fine di avere un'esperienza visiva, anche se ne abbiamo una). Non è come ascoltare la radio, quando gli occhi restano inattivi. Ma tale esperienza non si limita alla visione, naturalmente, poiché anche agli albori del cinema esisteva la colonna sonora, anche se si trattava solo di qualcuno che suonava il pianoforte dentro alla

1.  
Un'analogia naturale è quella con la nostra comprensione del linguaggio: quando sentiamo una frase e la capiamo dobbiamo sintetizzare gli elementi corrispondenti alle parole, che sono di diversi tipi grammaticali e logici, così come dobbiamo capire la forza illocutoria dell'enunciato, le intenzioni di chi parla e altri fatti che riguardano l'atto linguistico. Lo facciamo senza fatica e senza istruzioni esplicite, anche se si tratta di un notevole sforzo di elaborare informazioni complesse. Nel processare un film, allo stesso modo, ci impegniamo in più attività secondarie che devono essere sintetizzate in una esperienza unitaria. Proprio come riusciamo a sentire cosa sta dicendo un oratore, così riusciamo a cogliere la piena portata della manifestazione cinematografica a cui stiamo assistendo, senza intoppi e in modo naturale.

2.  
Colin McGinn, *The Power of Movies*, Random House, New York 2005, capitolo 2.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

sala cinematografica. E l'esperienza sarebbe stata carente senza il suono (sarebbe stata più simile al guardare dei quadri in silenzio in una galleria d'arte). Inoltre, il parlato non era del tutto escluso, dal momento che i personaggi potevano muovere le labbra e gli atti linguistici apparivano sotto forma di didascalie in modo che il pubblico potesse sentire nella sua testa le voci corrispondenti a quelle labbra in movimento (non accade così di fronte a un ritratto statico).

Dopo i progressi nella registrazione del suono, al medium visivo furono aggiunti il parlato e la musica e il pubblico accolse con favore questo arricchimento: la componente uditiva dell'esperienza filmica andava integrata con la componente visiva. L'aggiunta del parlato non fu una gran sfida cognitiva per lo spettatore, dal momento che già guardiamo le persone parlare tutto il tempo; ma fu piuttosto l'aggiunta della musica a richiedere un salto cognitivo, dal momento che la vita normale non è di solito accompagnata dalla musica. La mente deve adattarsi alla presenza della musica e non solo richiamare alla mente delle cose che già conosce. E così si ha il primo grande atto di sintesi cognitiva: integrare l'azione che si vede con il discorso ascoltato e con la musica di accompagnamento. Le immagini bidimensionali sullo schermo danno l'impressione di produrre parlato vocale e, incredibilmente, la musica viene sincronizzata con i movimenti di queste immagini: il pubblico è chiamato a dare un senso a tutto questo. Le emozioni dei personaggi vengono trasportate principalmente dalla musica, così come le parole pronunciate. Siamo così abituati a questa azione sintetica che la diamo per scontata, seppure sia davvero notevole. Perché non ci chiediamo: "Da dove proviene tutta quella musica? Non vedo un'orchestra da nessuna parte"? E, d'altra parte, non può essere paragonata all'opera, in cui le parole sono cantate con un accompagnamento musicale; nel cinema la musica è semplicemente sovrapposta, apparentemente proveniente dal nulla. Eppure sperimentiamo la musica come una parte di un tutto unico, non come un elemento di distrazione nella visione del film (non ci viene da gridare: "non fare rumore, sto cercando di guardare un film"). Suoni alieni, emessi da un altrove, si intrecciano nel film come se fosse la cosa più naturale del mondo. **Guardiamo negli occhi della protagonista, mentre sentiamo il crescendo dei violini e non avvertiamo alcuna dissonanza: ma quando succede questo nella vita reale? Certamente non ci si chiede se anche l'eroina riesca a sentire i violini.** Si unifica mentalmente ciò che è incongruo, integrando il visivo con il musicale. In realtà, quasi non si nota la musica, che funge da sfondo all'azione, e di cui ci accorgiamo solo se smette improvvisamente.

Se consideriamo la questione dal punto di vista del cervello, allora possiamo dire che le sue diverse parti sono co-attivate e che viene utilizzato qualche mec-

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

canismo di sincronizzazione. La corteccia visiva viene stimolata in modo complesso, così come quella uditiva. I centri linguistici e musicali vengono attivati contemporaneamente. Poi, qualcosa deve provvedere a integrare questi eventi cerebrali lontani tra loro, altrimenti si sperimenterebbe solamente un fuoco di fila privo di senso. Chiaramente molte cose accadono nel cervello quando si sta seduti in silenzio e immobili nel buio: si può essere passivi, ma il cervello di certo non lo è. E questo è solo l'inizio, perché ci sono in gioco anche altre facoltà mentali, come vedremo fra poco. Il vostro cervello stimolato ha già messo in funzione molti cilindri, anche dopo aver letto solo poche righe del mio saggio.

In *The Power of Movies* sottolineo la vicinanza tra i film e i sogni, tema molto comune nella teoria filmica.<sup>3</sup> A differenza dei punti che ho discusso finora, tuttavia, questa suggestione non è necessariamente vera e richiede qualche argomento a favore. È piuttosto controversa. Non la difenderò nuovamente in questo saggio; il mio obiettivo è piuttosto quello di incorporarla in una teoria più estesa: quella del multimoda. La capacità della mente umana di sognare è solo una delle componenti dell'esperienza filmica totale, seppure sia abbastanza fondamentale. Vi sono una serie di aspetti in cui l'esperienza onirica corrisponde a quella cinematografica che mi limiterò qui a elencare: fusione sensoriale-affettiva, in cui l'immagine è adattata formalmente all'emozione; discontinuità spaziale e temporale, lo spettatore come il sognatore è trasportato bruscamente da un luogo e un tempo a un altro, senza viaggiare in modo continuo attraverso lo spazio e il tempo intermedio; montaggio, per cui l'unità tematica è mantenuta senza obbedire alle leggi della natura; l'intricato mescolarsi di realtà e fantasia sia nel sogno sia nel cinema; il modo in cui le menti delle persone sono messe in primo piano in entrambi i tipi di esperienza; la prevalenza di un movimento corporeo accennato o estremo, spesso di tipo diverso da quello della vita ordinaria; il modo in cui sogni e film affrontano alcune delle nostre più basilari paure e desideri; l'elevato grado di assorbimento mentale caratteristico del sogno ma anche della visione di una pellicola. Il punto che intendo sottoli-

3.

Si veda McGinn, *The Power of Movies*, capitoli 4-

6. Accetto ancora la teoria del sogno, ma in questo saggio vi farò delle aggiunte sostanziali.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

neare è che **l'apparato mentale operativo durante i sogni è operativo anche durante l'esperienza cinematografica**: l'apparato onirico — il suo vocabolario e il suo *modus operandi* — influisce nell'interpretazione dell'immagine filmica. È *come se* stessi sognando. Così la parte della mente che sta sognando è attivata dal film, in modo da procurarci uno stato onirico durante la visione di un film. Ma noi non entriamo in una condizione esattamente uguale al sogno, non siamo affatto addormentati. Piuttosto, frammenti della nostra vita onirica, la sua grammatica e il suo portato affettivo, penetrano nell'esperienza cinematografica che, a sua volta, contiene già altre componenti non oniriche. La psiche attiva nel sogno è solo una componente dell'esperienza cinematografica totale, seppur importante. Lo spettatore sta sognando *in aggiunta* al fatto che sta consapevolmente vedendo e ascoltando. Di solito non accade questo: quando sogniamo di notte non stiamo consapevolmente guardando e ascoltando (siamo incoscienti). Lo stato ibrido di sognare-guardare-ascoltare è peculiare dell'esperienza cinematografica: una strana combinazione di elementi solitamente disparati, che concorrono contemporaneamente.

Uno stato onirico *accompagna* uno stato di consapevole guardare e ascoltare ma non solo: i vari flussi mentali sono integrati e formano un'unità sintetica. Per usare una metafora cinematografica, sono raccordati tra loro. Non abbiamo, da un lato, il guardare e ascoltare conscio e, dall'altro, uno stato di sogno simultaneo; il sogno e la percezione sono unificati e fusi. Ci sforziamo di "sognare percependo" o di "percepire sognando". Il sogno è sullo schermo di fronte a noi, per così dire, e noi percepiamo lo schermo. Un film è come un sogno percepito — mentre un sogno tipico non è percepito dai sensi. Mentre guardo *Il mago di Oz*, ad esempio, sto sprofondando nello stato onirico suggerito dal film (che contiene molti indicatori che si tratti di un sogno), ma sono anche consapevole di vedere le immagini e ascolto la colonna sonora (non sono realmente addormentato), e tutti questi elementi formano una singola unità tematica. L'uomo di latta è una creatura dei miei sogni, ma posso anche vederlo e sentirlo. Per entrare in questo particolare stato c'è bisogno della capacità di integrare l'esperienza del sogno con lo stato di veglia. Questo non è semplicemente come ricordare un sogno durante la veglia e come quando si percepisce il mondo, dal momento che, al cinema, il sogno e la percezione devono esistere sinteticamente e all'unisono. Senza la capacità di sognare la nostra esperienza cinematografica sarebbe drasticamente ridotta, ma, senza la capacità di sintetizzare elementi discreti, l'attivazione dell'apparato onirico genererebbe solamente confusione mentale, e saremmo quindi lasciati in balia di un amalgama sconnesso di percezione e sogno. **Ciò che abbiamo bisogno di riconoscere è l'esistenza di uno "sguardo sognante": una condizione percettiva e onirica al tempo stesso.** Noi percepiamo

*testi sociali assai sofisticati.*

il mondo filmico come se fossimo in un sogno. A volte percepiamo subliminalmente uno stimolo esterno durante il sonno e integriamo nel sogno stesso un elemento derivato da quello stimolo, come quando il rumore esterno di un'automobile è vissuto nel sogno come il ruggito di un leone—ma nel guardare un film questo processo è molto più più sistematico: ogni elemento percepito del film viene inserito in una narrazione onirica, cosicché ci troviamo effettivamente a sognare ciò che vediamo. Siamo così piacevolmente sospesi tra la vita onirica e quella reale. Vedere e sognare diventano uniti inestricabilmente.<sup>4</sup>

Abbiamo, allora, un'ulteriore sintesi multimoda mentre il cervello fa girare un ulteriore cilindro. I centri del cervello dedicati all'attività onirica si attivano ma vengono subordinati ai centri uditivi e visivi (compresi quelli musicali). **Di solito quando i centri onirici vengono attivati i centri percettivi sono a riposo, e viceversa, mentre quando si guarda un film essi sono entrambi attivati. Il cervello è quindi illuminato come un albero di Natale, con tutte le parti che si accendono contemporaneamente.** Il risultato è uno stato di coscienza sublimato, differente da tutti gli altri. Come dicono gli psicologi, guardare un film è un processo massivamente parallelo, basato sul combinare elementi disparati in un'unità superiore. Si tratta di una nuova e inebriante forma di coscienza umana, che non esisteva prima dell'invenzione del cinema.

Ma questo è tutto? E che si dice delle cosiddette funzioni cognitive superiori? Non rispondiamo ai film anche esteticamente, moralmente e intellettualmente? Quando leggiamo un romanzo o guardiamo uno spettacolo teatrale mettiamo in gioco certamente le nostre facoltà mentali più elevate e guardare un film le coinvolge direttamente. Non esiste allora un ulteriore livello oltre al percepire e al sognare quando guardiamo un film? C'è anche quello che potremmo a ragione chiamare *pensare* – riflettere, contemplare. Comprendiamo l'azione in termini psicologici; diamo valutazioni morali dei personaggi; reagiamo agli aspetti estetici del film – alla sua bellezza, originalità e veridicità. Si accendono anche le aree più complesse della corteccia cerebrale (anche se forse con un brillare meno intenso).

4. Possiamo paragonare questo stato a quando siamo assorti e ci guardiamo attorno. Lo stimolo sensoriale può suscitare immagini mentali che vengono poi rielaborate per ottenere un sogno ad occhi aperti, e ci possono essere interazioni tra interno ed esterno. Si tratta di uno stato di trance in cui la percezione e l'immaginazione si fondono e co-operano: entriamo in uno stato visivo onirico. Allo stesso modo, i film entrano nella profondità della nostra vita onirica, con la percezione che stimola le risorse immaginative del sogno.

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*



Ora intendo approfondire questo aspetto più marcatamente cognitivo dell'esperienza cinematografica riferendomi ad alcune idee di Platone, poiché penso che il suo sistema offra una valida concettualizzazione di cosa succede quando siamo impegnati intellettualmente con un film. Si dice che il mito della caverna di Platone sia un buon parallelo dell'esperienza di guardare un film. Immagini-ombre vengono proiettate sulle pareti piatte da uno sfondo di fuoco, che è invisibile agli abitanti della caverna. Questi abitanti sono immobili e la loro intera esperienza del mondo si limita a immagini bidimensionali proiettate davanti ai loro occhi. Essi ritengono che questa sia la realtà nella propria interezza. La loro situazione è dunque simile a quella dello spettatore, che siede anche lui mentre immagini bidimensionali gli vengono proiettate di fronte. Se una persona dovesse vivere in una sala cinematografica dalla nascita e gli fosse permesso di guardare solo film, sarebbe in una posizione simile a quella dei prigionieri della caverna di Platone.

Chiaramente questo è limitante epistemicamente: la conoscenza del mondo sarebbe molto limitata, e anche distorta. Le ombre su uno schermo non sono cose reali. Platone poi immagina che uno di questi prigionieri limitati possa lasciare la sua povera prigione e uscire all'esterno, dove potrebbe vedere la natura come realmente è, ovvero un glorioso 3D, e alla fine ammirare il sole in tutto il suo splendore. L'analogia è con il mondo delle Forme, con il Sole come Idea del Bene. Questo mondo, per Platone, è più reale del mondo empirico fatto di particolari percettibili: esso consiste di universali astratti, eterni e immutabili. L'individuo liberato dalla caverna sarebbe quindi in grado di raggiungere l'illuminazione cognitiva, uno stato superiore di conoscenza e con essa l'espansione del sé. Capirebbe allora che la prospettiva dall'interno della caverna è molto limitata e distorta e non è affatto una vera rappresentazione della realtà.

L'analogia con il guardare film, quindi, sta nel fatto che siamo limitati allo sfarfallio dell'immagine bidimensionale mentre sediamo sulla poltrona del cinema e non è la realtà quella che stiamo guardando sullo schermo. Rispetto alla realtà al di fuori del cinema, quello che sentiamo all'interno della sala è impoverito, ridotto e irreali. Essere limitati soltanto a quel tipo di immagini ci farebbe perdere la vera natura della realtà. Così la visione di un film è ritenuta essere un momento di distacco dalla realtà, un mero sostituto del contatto con la realtà—un film è una sorta di simulacro senza peso. Non è come percepire e tenere in mano oggetti solidi e reali.

Ma è questo il modo migliore per comprendere l'esperienza cinematografica? È così ridotto come questo modo di pensare suggerisce? Voglio ipotizzare, al contrario, che si debba ribaltare completamente questo modo di pensare. La parabola della caverna, ricordate, è solo un'analogia, non una descrizione letterale

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

della nostra realtà epistemica: la nostra esperienza del mondo empirico è *come* la visione di immagini bidimensionali, all'interno dello schema generale di Platone. In effetti, la modalità esperienziale di cui gode il fuggitivo uscito dalla caverna è esattamente *uguale* alla nostra ordinaria esperienza empirica – *esperienza che Platone ritiene essere epistemicamente impoverita*.<sup>5</sup> Per Platone la comprensione del mondo delle Idee non deriva dalla percezione sensibile, ma dall'apprensione intellettuale, è quindi diversa dall'esperienza del fuggitivo. Ciò che Platone ci sta narrando è una metafora, non un resoconto letterale delle facoltà epistemiche necessarie per cogliere la realtà delle Idee. Quindi non dobbiamo interpretare rigidamente l'esperienza cinematografica come necessariamente limitata, al pari dell'esperienza dei prigionieri (almeno per come Platone la caratterizza). Il mio suggerimento, dunque, è che la nostra esperienza del mondo empirico al di *fuori* dal cinema, è analoga a quella dei prigionieri nella caverna di Platone (come ipotizzato da lui medesimo), e che invece la nostra esperienza nel cinema sia analoga all'esperienza dei prigionieri fuggiti dalla caverna. In altre parole, grazie alla visione di un film, otteniamo una visione speciale che non possiamo ottenere invece attraverso la nostra esperienza empirica ordinaria. Per metterla in termini platonici, siamo in grado di ottenere l'accesso a Verità, Bontà e Bellezza guardando i film che ci procurano un accesso a quelle realtà "superiori". Vorrei essere chiaro su questo punto: lo schermo cinematografico è una finestra su un livello trascendente dell'essere. È il portale al mondo delle Idee di Platone, o qualcosa di simile. Quindi è *superiore* alla percezione ordinaria della realtà—penetra *oltre* il velo dell'apparenza, cioè del mondo come viene rivelato ai nostri sensi limitati e inaffidabili. Platone direbbe che a guardare film, l'anima entra in contatto con realtà trascendenti, cosa che non fa nella percezione ordinaria di particolari spazio-temporali. Lo schermo cinematografico ci mostra una realtà più profonda, impegnando così le nostre più importanti facoltà mentali. Esso fornisce una via di fuga dalla caverna della vita quotidiana.

Senza dubbio suona tutto molto pomposo ed esagerato,

5.

Questo è un difetto dell'analogia di Platone: egli equipara uno stato di cognizione illuminata proprio con la cosa che egli ritiene essere non illuminata. Platone in realtà pensa che vedere il sole in modo normale sia proprio il genere di cose di cui dobbiamo liberarci e non uno lo stato ideale di conoscenza (cioè apprendere il mondo delle Idee). Il problema di fondo in Platone è la difficoltà di spiegare a cosa dovrebbe addirittura solo somigliare lo stato ideale della conoscenza delle Idee. Ricorre a un'analogia che in realtà fa risultare le cose esattamente alla rovescia: quello che il fuggitivo vede fuori della caverna è proprio quello che vediamo normalmente e che Platone reputa essere fondamentalmente illusorio.

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

6.

La città era Gillingham nel Kent e l'epoca era il dopoguerra, in Inghilterra. Si trattava probabilmente di un triste giorno di pioggia, un sabato mattina—così il mondo dipinto ne *Il Mago di Oz* mi colpì per la sua assenza di mondo alternativo.

per non dire mitico, ma se ne consideri il vero significato. Permettetemi di usare *Il mago di Oz* come esempio di film sulla filosofia platonica. Platone parla sempre di Verità, Bontà, Bellezza come essenziali per il mondo delle Idee, ma non sono tutte idee presenti in quel film? La bellezza viene sottolineata in ogni momento (almeno dopo che il monocromatico Kansas è stato lasciato alle spalle) - bellezza visiva e musicale. È un piacere per gli occhi e per le orecchie. Il Bene e il Male sono resi efficacemente nella figura della strega buona e di quella cattiva, così come in Dorothy e nei suoi compagni. Questo è un film centrato sulla virtù, tra le altre cose. E la verità ha un posto particolare, soprattutto negli inganni e nelle illusioni del Mago: la verità su di lui si rivela quando si tira il sipario (lui è davvero un piccolo uomo grassoccio che cerca di farsi grande con l'inganno). Mentre guardiamo il film la mente gioca con queste idee, che ci vengono presentate in forma di immagini, in modo da saturarci. Tali idee ci vengono rese con tutta la forza dell'arte e della tecnologia filmica. Le esperiamo in forma cristallizzata—in modo netto, chiaro e pulito. Ricordo distintamente quando guardai questo film da bambino—credo fosse il primo lungometraggio che avessi mai visto, e sembrava di entrare in un altro mondo, in un altro livello dell'essere. Mi sentivo molto scosso e commosso dalla sua bellezza visiva, dalla paura del male e dall'amore per il bene, e dallo shock per l'inganno del Mago. La mia mente si accese con forza. Si trattava del mio io platonico, in risonanza per la prima volta con il mondo delle Idee? Avevo già letto dei libri prima e ne ero stato affascinato, ma questo era un altro livello di esperienza—era come accedere direttamente a un altro piano di realtà, esistente accanto al mondo ordinario della percezione sensoriale. Sembrava una liberazione in confronto alla prigionia, l'illuminazione al posto dell'ignoranza. Ero fuori dalla caverna! La caverna era il mondo quotidiano oltre il teatro, in una piccola città di provincia nel sud dell'Inghilterra, più o meno nel 1958.<sup>6</sup> Quel mondo era costituito da ombre inconsistenti—che mi distraevano, mi confondevano, ed erano caotiche. Verità, Bontà, Bellezza esistevano nel mondo dello schermo, non

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

nella buia caverna dell'esistenza quotidiana. Entrare nel mondo dello schermo era sfuggire alla caverna, non entrarvi. Lo schermo sembrava *progettato* per presentare livelli di realtà più elevati: a differenza del mondo esterno, ci avvicinava a questi livelli superiori.<sup>7</sup>

Poi c'è la questione del colore. Gli universali di Platone non sono solo Verità, Bontà, Bellezza; essi includono universali di tutti i tipi, compresi i colori. Ne *Il Mago di Oz* c'è il passaggio dal mondo in bianco e nero del Kansas al technicolor sorprendente del Mondo di Oz, e che mondo colorato è quello! Le scarpette rosso rubino, la strada di mattoni gialli, il verde della pelle della strega cattiva: questi colori si imprimono con grande forza nella mente dello spettatore. Mai i colori sono sembrati così puri, così profondi, e così animati: saltano fuori con una sorta di lucentezza felina, affermando la propria identità cromatica. Tali sono i colori che popolano il cielo incandescente di Platone, prima che vengano diluiti e compromessi dal mondo dei miseri particolari. **In generale, il colore nei film raggiunge un grado di concentrazione e di vivacità difficili da trovare nel mondo tridimensionale.** Così, nel cinema, prendiamo confidenza con i colori nella loro essenza in maniera più diretta che nella percezione ordinaria. È un po' come guardare l'arcobaleno: qui vediamo i colori nella loro forma pura, libera da condizionamenti materiali, quasi come se l'universale fosse giunto fino a terra nella sua incarnazione originale intatta. E, naturalmente, Oz esiste da qualche parte "sopra l'arcobaleno", imbevuto dei suoi colori scintillanti. Non è questo anche il luogo dove Platone potrebbe individuare il suo mondo di Idee? È il sogno di un mondo migliore, più puro, un mondo più perfetto.

Come per il colore, così anche per la forma. Nei film in bianco e nero, forme ben definite si muovono furtivamente attraverso lo schermo, in una specie di danza geometrica. Platone stesso fu incantato dalla geometria, ritenendo che attraverso di essa si acquisisca una profonda conoscenza di un importante tipo di Idea. Naturalmente, noi percepiamo le forme geometriche anche nella vita ordinaria, ma non sono disposte come nel film — composte in un qua-

7.

Naturalmente il film, come altre forme artistiche è progettato per presentare il trio platonico di Verità, Bontà e Bellezza — essendo queste l'oggetto dell'arte. Possiamo vederne degli squarci nella realtà quotidiana ma è l'idea principale dell'arte presentarle in maniera chiara e distinta, senza distrazione.

8.

Ciò è vero particolarmente per i cartoni animati poiché nascono come immagini geometriche bidimensionali. Non hanno né massa, né solidità, la loro forma è tutto. Ma anche quando nel film vi sono oggetti tridimensionali, questi risultano senza massa né solidità: sullo schermo c'è solo un'immagine bidimensionale, resa da un pattern luminoso. I film sono animati geometricamente, allo stadio percettivo più primitivo.

dro geometrico — e non raggiungono lo stesso grado di salienza come sullo schermo. Sullo schermo le forme pure stesse vengono rilevate e colte, a causa della natura bidimensionale del mezzo — come con la pittura, ma con l'aggiunta del movimento. La geometria astratta degli oggetti è messa in evidenza. Succederebbe quasi lo stesso nella caverna di Platone, dove le forme bidimensionali sarebbero salienti per gli abitanti. Platone permetterebbe senza dubbio che questi esseri altrimenti limitati potessero acquisire una conoscenza approfondita della geometria euclidea (anche se solo in due dimensioni). Universali geometrici sono chiaramente rivelati sia nella caverna sia nel cinema, in tutta la loro gloria astratta, messi a disposizione per essere contemplati. A Euclide sarebbe piaciuto.<sup>8</sup>

Questo modo di visualizzare e contemplare è diverso dal nostro coinvolgimento normale con il mondo empirico, quando sentiamo e ci muoviamo attraverso di esso. Il mondo ordinario è soprattutto un mondo pratico dal punto di vista umano: consiste in minacce e opportunità, e noi dobbiamo negoziare con attenzione, se vogliamo sopravvivere e prosperare. **Contemplare è un lusso, mai completamente esente da preoccupazioni pratiche.** Ma il mondo del cinema non è un mondo pratico per noi: esso non è fatto di minacce e opportunità (come non lo sono altre opere d'arte). Siamo quindi liberi di contemplarlo nei suoi aspetti non pratici in serena sicurezza. Ad esempio, possiamo cogliere colori e forme in quanto tali, senza preoccuparci del loro significato pratico. Lo schermo mette quindi la realtà a nostra disposizione per essere contemplata, fatto che aiuta la percezione platonica delle cose. Nel cinema godiamo di una sorta di panoramica della realtà dal punto di vista di Dio, dall'alto, senza avere preoccupazioni in quel mondo. Lo schermo ci fa visualizzare la realtà in modo conveniente per la contemplazione, non per le azioni concrete; e questo ci permette di adottare una prospettiva più calma e platonica su ciò che vediamo. Noi non partecipiamo al mondo che ci include, ma al mondo per quello che è in sé. Siamo in grado di assistere all'apparenza in quanto apparenza non in quanto minaccia o promessa.

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

Allo stesso modo, quando Platone contempla le sue Idee, il suo stato d'animo non è pratico, gli oggetti della sua contemplazione non sono né minacce né opportunità. Egli guarda al mondo degli universali in un atteggiamento di calma apertura e di apprezzamento disinteressato.

Penso che sia importante qui sottolineare la bellezza del cinema. I film sono belli. La Bellezza risplende in loro. Platone ha assegnato alla bellezza un ruolo chiave nel mondo delle Idee - esse stesse sono considerate belle. Durante la visione di un film siamo inondati di bellezza (per lo meno se si tratta di un buon film). Le persone, le scene, il paesaggio, la composizione dell'immagine, la narrazione, e la musica, sono tutti canali per la bellezza. Così i film ci proiettano nel mondo della bellezza con singolare forza, e di conseguenza accediamo a uno stadio di realtà platonica superiore. Lo schermo è una finestra sul bello e, come diceva anche Platone, noi amiamo la bellezza. Mi piace questa citazione di Roland Barthes su Greta Garbo: «La Garbo offriva una specie di idea platonica della creatura, e ciò appunto spiega come il suo viso sia quasi asessuato, senza per questo essere equivoco [...] Il suo appellativo di Divina mirava indubbiamente a rendere, più che uno stato superlativo della bellezza, l'essenza della sua persona corporea, scesa da un cielo dove le cose sono formate e finite nella massima chiarezza».<sup>9</sup> Si tratta di un linguaggio ovviamente fortemente platonico, anche nell'uso di questa parola per descrivere il volto dell'attrice: un essere quasi divino è arrivato da un altro regno perfetto intersecandosi con un individuo reale. Vorrei aggiungere che non è solo il volto a raggiungere questo tipo di sublime elevazione ontologica ma che anche le semplici forme e i colori appaiono come Idee Platoniche attraverso il mezzo scintillante della pellicola. E, così facendo, ci rivelano la loro intrinseca bellezza più chiaramente e con forza. Il cinema dopotutto è una forma d'arte e pertanto è interessato al più centrale dei concetti estetici, vale a dire la bellezza.<sup>10</sup>

In *The Power of Movies* ho sottolineato il modo in cui lo schermo cinematografico agisce come una finestra, attraverso la quale si vedono delle cose. Noi non guardiamo lo

9. Roland Barthes, *Miti d'oggi*, trad. di L. Lonzi, Einaudi, Torino 1994, pp. 63-64.

10. Poiché i film sono una forma d'arte popolare, il linguaggio tradizionale dell'estetica può essergli negato, essendo riservato alle opere d'"arte alta". Si tratta sicuramente di un elitismo fuori luogo: i film, anche i film di massa hanno la loro patina di bellezza, anche se si concentra nei volti e nelle forme degli attori. Non solo i "film d'arte" invitano alla valutazione estetica.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

11.

*The Power of Movies*, capitolo 3.

schermo, ma *oltre* lo schermo. **Lo schermo è solo un trampolino visivo, non la destinazione visiva.** Questo si adatta bene alla teoria platonica che sto sviluppando; per ora possiamo dire che lo schermo ci permette di guardare al di là, nel mondo degli universali platonici Verità, Bontà, Bellezza così come nelle forme e nei colori. Esso agisce come un mezzo per l'apprensione, e ciò che è appreso è un mondo platonico. È un po' come se stessi guardando nel mondo delle Idee. Platone stesso notoriamente tace su quello che l'apprensione diretta delle Idee potrebbe essere in realtà, nonostante ritenga che essa possa verificarsi appena prima della nascita; e in effetti è difficile descrivere esattamente che cosa avesse in mente. Possiamo davvero cogliere l'essenza del colore, diciamo, senza usare i nostri sensi? E cosa si prova a guardare direttamente la Bontà? Va benissimo parlare di "apprensione intellettuale", ma cosa significa veramente? Forse l'esistenza del cinema può contribuire a colmare tale divario teorico: ci dà un modello concreto di come sarebbe davvero il superamento della percezione ordinaria delle cose. L'immagine filmica ci offre una nuova prospettiva sul mondo in cui le realtà platoniche diventano salienti—arrivano a noi in una forma che le rivela più chiaramente di quanto accada nella percezione sensoriale normale. L'arte e la tecnologia della pellicola ci forniscono un altro modo di comprendere la realtà, indirizzando la nostra attenzione a cose normalmente non esperite, o almeno non così chiaramente e distintamente. E perché dovremmo supporre che i sensi umani contingenti ci forniscano un punto di vista privilegiato su ciò che è veramente la realtà oggettiva? Il cinema ci offre una visuale differente, che sembra più adatta a rivelare il mondo astratto dietro il mondo dei particolari.

Parte di quello che discuto qui si relaziona a ciò che ho definito nel mio libro<sup>11</sup> il potere "smaterializzante" del film. L'immagine sullo schermo toglie solidità agli oggetti, rendendoli immateriali (tutto quello che abbiamo è il gioco della luce sullo schermo). Il corpo umano, in particolare, è smaterializzato in questo modo. Ma il mondo platonico è esso stesso un mondo smaterializzato — disconnesso dal

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

mondo della massa e della materia. Quindi, lo schermo si rivela un mezzo adatto per raffigurare realtà platoniche: è un mezzo smaterializzante. Il volto di Greta Garbo è percepito come poco materiale, come una sorta di astrazione, una forma geometrica pura senza peso. Per produrre un'idea adeguata della tonalità di rosso che vedo davanti a me, poiché esiste come un universale, ho bisogno di compiere un atto di smaterializzazione: devo concepire il colore come potrebbe esistere indipendentemente dal particolare materiale attraverso cui ora lo percepisco. Devo concepirlo come un'astrazione, non come un'entità concretamente realizzata. Ma l'immagine sullo schermo fa questo lavoro per me, rimuovendo il particolare concreto dal colore, in modo che il colore si presenti nudo, per così dire (o almeno il più vicino possibile alla sua forma pura senza vincoli). Il mondo concreto deve essere sottratto affinché il mondo astratto possa risplendere. Il film esegue questa sottrazione in virtù del suo potere smaterializzante. Platone avrebbe potuto utilizzare il cinema come strumento didattico nella sua Accademia, almeno come approssimazione, per organizzare l'apprensione delle Idee.<sup>12</sup>

Ho appena usato la parola "astrazione", ma credo che questa parola possa essere fuorviante per il ragionamento che sto seguendo. Gli universali platonici sono spesso descritti come "astratti" o come "astrazioni", ma questo li fa apparire come se fossero meno reali delle cose concrete o, peggio ancora, come se fossero astratti *dalle* cose concrete. Ma Platone pensava agli universali come alle componenti basilari della realtà, a ciò che rende possibile la realtà empirica. Nel contesto della teoria platonica dell'esperienza cinematografica, dobbiamo ricordarci di questo punto: quando guardiamo un film non stiamo facendo esperienza di astrazioni, come nel caso di matematica o filosofia. Quel che vediamo sullo schermo è abbastanza "concreto" in un certo senso, è infatti visibile. Questi termini, "astratto" e "concreto", sono inadeguati allo scopo ma sono talmente radicati nella tradizione filosofica che è difficile farcela senza di loro. Il punto che vorrei sottolineare è che una concezione ampiamente platonica della realtà non dovrebbe

12.

Non è necessario accettare la metafisica di Platone come la verità a proposito del reale per simpatizzare con la mia teoria platonica dell'esperienza cinematografica. Si deve solo accettare il fatto che Platone attiri l'attenzione su un aspetto genuino del nostro *pensare* le cose, in modo che esse risuonino con la sua metafisica. La sua teoria delle Idee richiama qualcosa di profondo nella nostra psiche, anche se, in ultima analisi, riteniamo la metafisica platonica filosoficamente discutibile.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*



essere ostaggio di questi termini tradizionali, che è il motivo per il quale ho in gran parte evitato il termine “astratto” fino all’ultimo paragrafo. Non dobbiamo certamente commettere l’errore di pensare che la fenomenologia dell’andare al cinema sia come la fenomenologia del pensiero matematico.

Un altro concetto platonico va menzionato: ciò che viene definito talvolta “misticismo platonico”. In alcuni stati d’animo Platone parla dell’apprensione delle Idee come se fosse una sorta di visione mistica — un’esperienza spirituale di un certo tipo. Le Idee stesse sono concepite come entità senza tempo e perfette alla base di tutta la bellezza e di tutti i valori, quindi la loro apprensione potrebbe avere particolare risonanza — come il mistico ha tradizionalmente risonanza in altri tipi di esperienza mistica. L’unico punto che vorrei ancora discutere sull’esperienza filmica è che un’intuizione simile è stata sviluppata da parte di persone che potremmo definire “mistici del cinema” (ad esempio Martin Scorsese). Queste persone sono così profondamente e spiritualmente commosse dai film che questi diventano una religione e una vocazione per loro. Io non sono così estremo, ma credo di aver capito di cosa parlano questi mistici. Nella misura in cui il misticismo filmico è un vero e proprio fenomeno, possiamo vederci una conferma della teoria platonica qui difesa: **i film sono in grado di produrre il tipo di esperienza mistica di cui parla Platone, proprio perché forniscono accesso al mondo sublime delle Idee.**

Ho iniziato questo saggio affermando che avrei argomentato a favore di una teoria multimoda dell’esperienza cinematografica. Ho citato gli aspetti percettivi dell’esperienza cinematografica, sia visivi che uditivi, e poi ho aggiunto la teoria del sogno applicata alla visione filmica. Ho sottolineato l’importanza della sintesi in questa molteplicità. In ultima istanza, ho introdotto un ulteriore elemento in questo quadro, complicandolo notevolmente: la tesi per cui l’esperienza cinematografica può incorporare qualcosa di simile alla dimensione platonica, l’apprensione delle Idee. Quest’ultima introduce funzioni cognitive superiori — “superiori” al percepire e al sognare. Così ora abbiamo tre elementi fondamentali nell’esperienza cinematografica, tutti integrati in una grande sintesi: un elemento sensoriale, un elemento onirico, e (in mancanza di una parola migliore) un elemento intellettuale. Ora possiamo constatare che il cervello dello spettatore si accende in ogni parte — un gran numero di facoltà mentali vengono attivate contemporaneamente. Potremmo descrivere questa esperienza totale come “un’apprensione onirica delle Idee guidata dalla percezione”, solo per riassumere la teoria completa in una formula concisa. Risultano quindi esserci diversi elementi costitutivi e di natura molto diversa in un’esperienza cinematografica, eppure questi elementi diversi sono organizzati dalla mente in un’unità sintetica. Quindi non ci sentiamo psicologicamente fram-

*testi sociali assai sofisticati.*

mentati mentre siamo seduti lì nel buio. Con così tante cose per la testa, non è sorprendente che le persone trovino il guardare un film un'esperienza unica e stimolante. Una gran quantità di meccanismi mentali si mette in moto. Non resta molto nella mente che *non* sia attivato da un film.<sup>13</sup>

(traduzione di Valentina Sonzogni)

13.

Senza dubbio è la capacità del cinema di coinvolgere tutta la mente che spiega il suo fascino come mezzo per sfuggire alla realtà: possiamo "perderci" in un film, e lasciare le nostre preoccupazioni alle spalle.

Quando si è completamente assorbiti da un film non c'è spazio nella mente per altre cose a distogliere l'attenzione. La persona può vedere, sentire, immaginare, sognare, sentire, capire, e contemplare, tutto allo stesso tempo.

*I quaderni di Animot • 1*

LEONARDO CAFFO • VALENTINA SONZOGNI

*Un'arte per l'altro*  
*L'animale nella filosofia e nell'arte*

Graphe.it edizioni, 2014  
pp 128 • euro 10 • ISBN 978.88.97010.61.6



È possibile ripercorrere la storia dell'arte alla luce di un nuovo paradigma del rapporto uomo-animale? Questa è la sfida lanciata da Leonardo Caffo e Valentina Sonzogni che, in questo denso epistolario, affrontano la questione dell'antispecismo confrontandosi con i concetti chiave della filosofia e della cultura occidentale.

Un tema complesso e delicato, un'inedita lettura del pensiero animalista contemporaneo che gli autori approfondiscono in molti aspetti, offrendo al lettore l'opportunità di maturare una nuova percezione degli animali non umani.

Il testo è arricchito da un denso apparato iconografico, base visiva in-

dispensabile per osservare con occhi nuovi la prospettiva specista che emerge dalla storia dell'arte.

INCURSIONI.

LA FORMA FILMICA  
TRA ESTETICA  
E BIOLOGIA

DOMENICO SPINOSA insegna Estetica presso il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università dell'Aquila e presso l'Accademia di Belle Arti de l'Aquila; è membro della redazione centrale della rivista "Estetica. Studi e ricerche". È autore, tra l'altro, dello studio *Verso un'estetica del cinema. Filosofia, psicologia e teoria del cinema in Hugo Münsterberg* (2008); di Hugo Münsterberg, ha nel 2010 curato l'edizione italiana di *The Photoplay. A Psychological Study* (1916) e di altri suoi scritti sul cinema. Attualmente è impegnato a ultimare un lavoro monografico su temi e problemi estetologici nel neokantismo tedesco.

*Ma l'animale che mi porto dentro  
non mi fa vivere felice mai  
si prende tutto anche il caffè  
mi rende schiavo delle mie passioni  
e non si arrende mai  
e non sa attendere  
e l'animale che mi porto dentro vuole te.  
da "L'Animale" (1985) di Franco Battiato*

## BREVE PREMESSA METODOLOGICA

"La creatura, con tutti gli occhi suoi, vede / l'aperto. Soltanto gli occhi nostri son / come rigirati [...]. Quello che c'è fuori, lo sappiamo soltanto / dal viso dell'animale; perché noi, il tenero bambino / già lo volgiamo, lo costringiamo a riguardare indietro e vedere / figurazioni soltanto e non l'aperto ch'è sì profondo / nel volto delle bestie"<sup>1</sup>.

1.  
Rainer Maria Rilke, *Elegie duinesi*, VIII, tr. it. di Enrico e Igea De Portu, vv. 1-9, Einaudi, Torino 1978.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

Con questi versi, Rilke dona forma esemplare a quella trama complessa di nessi che da sempre costituisce la relazione tra l'uomo e l'animale. Il suo punto di vista, da poeta, andava a gettare luce su quella caratteristica propria dell'essere umano tesa a costruire di ciò che lo circonda rappresentazioni astratte, trasformando così inevitabilmente il contatto diretto e immediato con le cose, modificando in modo irreversibile quella piena consonanza originaria col suo ambiente, luogo principe in cui si viene a trovare ogni essere vivente.

Tanto sono noti tali versi, tanto è nota l'interpretazione che il filosofo tedesco Martin Heidegger ne diede<sup>2</sup>. Nel suo insistere sull'opportunità che la filosofia torni a essere pensata soprattutto in quanto ontologia<sup>3</sup>, Heidegger rilegge il significato dell'aperto di Rilke affermando che esso sta per «qualcosa che non sbarra chiudendo; qualcosa che non sbarra perché non limita; non limita perché è privo di ogni limite. L'Aperto è il grande insieme, il tutto ciò che è senza limiti. Esso lascia che gli enti arrischiati stiano nel puro *Bezug* come attratti, onde possano reciprocamente ed ulteriormente, attrarsi l'un l'altro senza incontrare ostacoli [...]»<sup>4</sup>. In questo modo è conseguita, secondo Heidegger, una completa e adatta determinazione del senso dell'essere dell'esserci e le sue letture di poeti, come questa dedicata a Rilke, vanno a sostenere la domanda fondamentale, appunto, dell'essere, ovvero del pensare filosofico stesso.

Non è certo questa la sede per svolgere una disamina dei temi heideggeriani presentati. Nel rifarci a essi, in apertura di discorso, v'è l'intenzione di precisare al lettore l'impostazione metodologica che si intende adottare per il presente contributo.

Ebbene, come è allo stesso modo noto, anche Ernst Cassirer, autore degli importanti volumi dedicati alla *Filosofia della forme simboliche* (1923-1929)<sup>5</sup>, propone proprie letture di poeti<sup>6</sup> ponendo al centro del suo argomentare non tanto la questione dell'essere (o, almeno, non discussa in chiave esclusivamente

2. Cfr. Martin Heidegger, *Perché i poeti?* (1946-1950), in Martin Heidegger, *Sentieri interrotti*, tr. it. di Pietro Chiodi, La Nuova Italia, Firenze 1997, pp. 247-297. Circa l'ampia bibliografia secondaria su questa conferenza in particolare e sul rapporto Rilke-Heidegger in generale, mi limito a ricordare l'ormai "classico", Giorgio Agamben, *L'aperto. L'uomo e l'animale*, Bollati Boringhieri, Torino 2002, e il più recente, Simona Venezia, *Il linguaggio del tempo. Su Heidegger e Rilke*, pres. di E. Mazarella, Guida, Napoli 2007.

3. Sull'importanza di ciò, si veda: Maurizio Ferraris *et alii*, *Storia dell'ontologia*, Bompiani, Milano 2008 e Maurizio Ferraris, *Ontologia*, Guida, Napoli 2008.

4. Heidegger, *Perché i poeti?*, p. 259. Con il termine *Bezug*, il filosofo intende "il rapporto di percezione attraente" che pone ogni ente in relazione con l'essere.

5. Ernst Cassirer, *Filosofia delle forme simboliche*, 3 vv. (il v. III in due tomi), a cura di E. Arnaud, La Nuova Italia, Firenze 1961, 1964, 1966.

6. Si vedano, almeno, i saggi su Goethe e Schiller raccolti in *Libertà e forma. Studi sulla storia spirituale della Germania*, a cura di G. Spada, Le Lettere, Firenze 1999 e quelli ancora su Goethe e Schiller, e su Hölderlin e von Kleist in *Idee und Gestalt. Goethe, Schiller, Hölderlin, Kleist* (1921-24), Wiss. Buchges., Darmstadt 1971.

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

7.  
Ernst Cassirer, *Sulla logica delle scienze della cultura*, La Nuova Italia, Firenze 1979, p. 30.

ontologica), quanto invece quella relativa a una sistematica universale della cultura e delle sue molteplici configurazioni. A tal fine, Cassirer in particolare recupera il concetto goethiano di forma secondo cui quest'ultima "è qualcosa che si muove, che diviene, che trascorre". Tale traccia eccellente gli permette di ripensare la teoria della forma nel senso di una teoria della trasformazione, per cui le diverse forme simboliche (linguaggio, mito, arte, religione, conoscenza scientifica) vengono non a designare rappresentazioni, metafore, immagini di una realtà già data, bensì esse danno vita e fanno elevare da se stesse un suo proprio mondo di significato. La filosofia, da parte sua, dovrà ricercare, per ognuna di esse, le condizioni di possibilità e l'impianto di invarianti caratterizzante che le diversifica, presentandole come un tutto unitario. Ed è proprio alla luce di ciò che Cassirer afferma: «ogni grande poeta, volendo solo esprimere il suo io, ci comunica un nuovo senso del mondo, ci mostra la vita e la realtà in una forma in cui mai prima avremmo pensato di vederle [...]. Le poesie di Hölderlin e di Leopardi non ci offrono solo una successione di singole fluttuanti suggestioni che ci sorgono davanti per poi svanire perdendosi nel nulla. Tutto questo "esiste" e "rimane"; tutto questo ci schiude una conoscenza non esprimibile in concetti astratti, e che con ciò non di meno ci troviamo davanti come rivelazione di un qualcosa di nuovo finora sconosciuto e ignoto»<sup>7</sup>. Per la natura del presente contributo, ci si propone di tenere conto anche della prospettiva di Cassirer.

## BIOLOGICA: L'UOMO, LA ZECCA E IL CINEMA

«Esiste un mondo intero dietro gli occhi di una persona. I suoi pensieri, le speranze, i suoi ricordi e i sogni, le gioie e le tristezze della sua vita. Dietro gli occhi degli animali cosa c'è? Possiamo parimenti

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

affermare che lo sguardo di un cane o, ancor più, quello di uno scimpanzé, celano un mondo interiore ricco e variegato, complesso e sofisticato se non come il nostro quanto meno tale da giustificare la domanda stessa?»<sup>8</sup> Così Simone Gozzano apriva la sua introduzione, *Ipotesi sulla mente animale*, al volume dal titolo *Mente senza linguaggio* che raccoglieva sul tema in oggetto importati saggi, in particolare, di studiosi anglosassoni. Alla questione, precisa Gozzano, verrebbe intuitivamente spontaneo rispondere positivamente. Ma, se si aprisse un manuale di etologia o si ascoltasse in conferenza un ricercatore competente di fondati e motivati dubbi ne avremmo diversi.

Pertanto, bisogna evidenziare che la domanda è antica e viene da lontano. Ma senza andare troppo indietro nel tempo è opportuno risalire agli inizi del Novecento e, in particolare, ai fondamentali studi del biologo tedesco Jakob von Uexküll che, oltre a portare avanti ricerche sperimentali sul campo che precisano non poche problematiche inerenti il rapporto tra uomo-animale, avanza una profonda rivisitazione epistemologica dei concetti propri della teoria applicata al campo della biologia<sup>9</sup>. L'esempio più noto di tale lavoro è stato l'aver considerato ormai obsoleto, perché risultante troppo neutro, il termine *habitat* con cui è possibile appena indicare in modo generico ciò che circonda ogni specie vivente andandolo poi a sostituire con quello più preciso di "ambiente" (in tedesco, *Umwelt*). Nel suo *Ambienti animali e ambienti umani* del 1934 troviamo applicato l'uso di tale concetto in un continuo confronto tra i due tipi di mondo in oggetto; per introdurre il tema che qui ci siamo dati ne seguiremo qualche esempio.

Sin dalla premessa, l'autore sostiene che esistono mondi "sconosciuti", anzi "invisibili". Per ragioni di logiche assolutistiche che hanno interessato soprattutto la ricerca scientifica nel corso dell'Ottocento, questi sono rimasti tali; una di queste posizioni risiede nella convinzione meccanicistica della realtà secondo cui gli esseri viventi siano solo "macchine" e, di conseguenza, è inutile approfondire

8. Simone Gozzano, "Ipotesi sulla mente animale. Un'introduzione", in Donald Davidson *et alii*, *Mente senza linguaggio. Il pensiero e gli animali*, Editori Riuniti, Roma 2001, p. 7.

9. Su ciò, cfr. almeno Ernst Cassirer, *Storia della filosofia moderna*, vol. IV (libro secondo: *L'ideale della conoscenza nella biologia e le sue trasformazioni*), Einaudi, Torino 1978, in part. pp. 310-319. "Cassirer individua [...] nel pensiero di Uexküll – nota Salvatore Tedesco – un nesso tra il riconoscimento dell'autonomia della forma, concepita come lo schema inaccessibile ai sensi determinato dalle relazioni immateriali tra le parti materialmente esistenti del corpo animale, la conseguente riconduzione del concetto di piano strutturale (*Bauplan*) alla connessione di *circoli funzionali*, e l'individuazione di una *regolarità della vita* che trova [...] nel riferimento alla funzione la sua vera sostanza concettuale", in Salvatore Tedesco, *Forma e funzione. Crisi dell'antropologia ed estetica della natura*, Guerini e Associati, Milano 2014, pp. 40-41.

*testi sociali assai sofisticati.*



10.

Jakob von Uexküll, *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata 2010, p. 38.

11.

Von Uexküll, *Ambienti animali e ambienti umani*, p. 39. A tal proposito, Salvatore Tedesco afferma che per il biologo tedesco "costantemente ambiente e organismo si ridefiniscono nel farsi della loro relazione, nel costante scambiarsi le parti di marche operative e percettive [...]. Tutto il lavoro di Uexküll sulle immagini percettive, sulla costruzione dei percorsi, delle dimore e dei territori non è [...] che una grande variazione sulla necessità di ridefinire il concetto di rappresentazione in ciò che potremmo provare a definire *esperienza vivente della relazione ambientale* [...]. Uexküll non si stanca di sottolineare l'equilibrio armonico sussistente tra l'organismo e il suo mondo e fa della perfetta corrispondenza tra *Merkwelt* e *Wirkwelt* il vero luogo d'incontro tra regolarità (*Planmäßigkeit*) che domina la natura e l'intera conformità a scopi (*innere Zweckmäßigkeit*) dell'organismo vivente", in Tedesco, *Forma e funzione*, pp. 37-38.

tale invisibilità. A partire dall'assunto che come gli esseri umani hanno di volta in volta messi in atto "protesi percettive", quali occhiali, radio e telescopi, è possibile che anche gli essere animali si comportino analogamente allo stesso modo. Il rischio è sempre lo stesso però, ovvero quello di seguire un meccanicismo rigido e non, invece, un processo dinamico, basato su argomentazioni morfologiche. Con il primo, "gli animali vengono ridotti a puri e semplici oggetti"<sup>10</sup>, mentre col secondo non va persa quella che Uexküll definisce come "la cosa più importante", ovvero che **ad agire è sempre un soggetto che adopera dispositivi dato il tipo di attività dei propri sistemi percettivi ed esecutivi**. Qui si giunge a un punto nevralgico del pensiero del biologo che diviene la marca distintiva di tutte le sue ricerche: «Non concepiremo più gli animali come semplici cose ma come soggetti, le cui attività essenziali sono operative e percettive. Solo così si aprirà finalmente la porta che conduce ai vari ambienti animali. Tutto quello che un soggetto percepisce diventa il suo *mondo percettivo* (*Merkwelt*) e tutto quel che fa costituisce il suo *mondo operativo* (*Wirkwelt*). Mondo percettivo e mondo operativo formano una totalità chiusa: *l'ambiente*»<sup>11</sup>.

Il primo caso che l'autore studia e riporta, già nella sua introduzione al volume citato, è quello della zecca. Questo animale, privo di organi che gli consentono di vedere, «raggiunge il punto in cui appostarsi grazie alla sensibilità della sua pelle, alla luce [e] si avvicina alla vittima attraverso l'olfatto. L'odore dell'acido butirrico, prodotto dai follicoli sebacei di tutti i mammiferi, agisce sulla zecca come un segnale che la spinge ad abbandonare il luogo dove in cui è appostata facendola cadere in direzione della preda. Se cade su qualcosa di caldo (proprietà individuata grazie a un acuto senso della temperatura), ciò vuol dire che la zecca ha raggiunto la sua preda, ovvero un animale a sangue caldo: per trovare un posto il più possibile privo di peli e infilare la testa nel tessuto cutaneo ha bisogno solo del suo

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

senso tattile. A quel punto comincia a succhiare lentamente il sangue»<sup>12</sup>. Infatti, precisa inoltre Uexküll, grazie a esperimenti svolti si è potuto constatare che la zecca è priva completamente del senso del gusto: è la temperatura giusta del liquido che va a succhiare che fa da guida durante la caccia del parassita. Ecco perché il biologo felicemente può sostenere che ogni soggetto animale tratta il suo oggetto "con le estremità di una pinza", la prima percettiva, la seconda operativa, a cui a loro volta è associata la marca percettiva (*Merkmal*) e la marca operativa (*Wirkmal*); entrambe vanno poi a caratterizzare quello che il biologo chiama: circolo funzionale (*Funktionskreis*)<sup>13</sup>. Difatti, se si continua a considerare l'esempio della zecca e della sua preda (il mammifero), si nota che si presentano in successione logicamente tre circuiti funzionali. «A farsi carico delle marche percettive del primo circuito – scrive Uexküll – sono i follicoli sebacei del mammifero, poiché l'eccitazione dell'acido butirrico produce nell'organo percettivo della zecca segni percettivi specifici che vengono proiettati all'esterno come marche olfattive. I processi in atto nell'organo percettivo producono per induzione [...] gli impulsi corrispondenti nell'organo d'azione, il quale, a sua volta, provoca il rilascio della presa. Dopo essersi lasciata cadere, la zecca conferisce ai peli con i quali viene in contatto la marca operativa dell'urto, che produce una marca percettiva tattile in grado di disattivare la marca olfattiva dell'acido butirrico. La nuova marca tattile attiva un movimento d'esplorazione fino a che questo, a sua volta, non viene soppresso dalla marca percettiva termica nel momento in cui la zecca arriva in un punto privo di peli e comincia a perforarlo»<sup>14</sup>.

Questo l'intero mondo della zecca sintetizzabile in questi tre passaggi, funzionali alla sua esistenza, che vanno a delimitare il campo del suo ambiente. Ma c'è per l'uomo qualcosa di più e di sorprendente che riguarda la vita della zecca. Si è accertato, nota il biologo tedesco, che per assicurare la continuità delle

12.

Von Uexküll, *Ambienti animali e ambienti umani*, p. 42.

13.

Su questo importante aspetto del pensiero di von Uexküll e della sua validità generale per la biologia, si veda: Salvatore Tedesco, *Funktionskreis e Gestaltkreis: la metafora del circolo nella biologia teoretica*, "Aisthesis. Pratiche, linguaggi, saperi dell'estetico", vol. 7, n. 2, 2014 (*Formare per metafore. Arte, scienza, natura*, a cura di Maddalena Mazzocut-Mis, Rita Messori e Salvatore Tedesco), pp. 177-185.

14.

Von Uexküll, *Ambienti animali e ambienti umani*, p. 49.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

15.

Idem, p. 51

16.

Idem, p. 52, nota 4.

17.

Idem, p. 52.

specie, un esemplare di zecca può sopravvivere senza alimentarsi per un tempo molto lungo, fin anche per diciotto anni. Questo lasso di tempo non appartiene all'essere umano, non fa parte del suo ambiente: «il nostro tempo è composto da una serie di istanti, cioè da segmenti temporali molto brevi, all'interno dei quali il mondo non presenta alcun cambiamento. Durante quell'intervallo che è l'istante, il mondo è fermo. Per la specie umana, l'istante ha la durata di un diciottesimo di secondo»<sup>15</sup>.

Ed proprio a questo punto che nella trattazione del biologo entra in scena il cinema con tutto il suo portato esemplare. La cartina di tornasole del fatto che l'attimo per l'essere umano duri massimo un diciottesimo di secondo è il cinema stesso. «Durante la proiezione cinematografica – si legge in nota – le immagini devono fermarsi per un istante e succedersi, a scatti, l'una dopo l'altra. Per far sì che le immagini siano nitide, questo processo di successione deve essere nascosto interponendo uno schermo tra un'immagine e l'altra. I nostri occhi non si accorgono di nulla se l'immobilità dell'immagine e l'oscuramento prodotto dallo schermo si producono in un intervallo della durata massima di un diciottesimo di secondo. Se invece questo intervallo si protrae, l'immagine comincia a risentire di un fastidioso sfarfallio»<sup>16</sup>. Prendere a campione il funzionamento del dispositivo cinematografico serve all'autore per specificare che la durata dell'istante varia secondo le specie viventi; **se infatti il tempo per l'uomo può essere sospeso per qualche ora (si pensi al sonno), il tempo d'attesa per la zecca può prolungarsi per diversi anni**, «fino a che il segnale dell'acido butirrico non sveglia la zecca riportandola in attività»<sup>17</sup>.

Uexküll torna a rivolgere nuovamente attenzione al cinema quando, in apertura del terzo capitolo del volume in oggetto, affronta il tema del "tempo percettivo". Ancora una volta, il concetto di ambiente gioca un ruolo di primaria importanza. Se infatti il tempo viene interpretato come susseguirsi di istanti,

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

esso «cambia da un ambiente all'altro secondo il numero di istanti che i soggetti vivono durante lo stesso lasso temporale. Gli istanti sono unità temporali minime e indivisibili perché espressione di sensazioni elementari che chiameremo segno-istante (*Momentzeichen*)»<sup>18</sup>. Per l'essere umano, come si è visto in precedenza, l'istante corrisponde a un diciottesimo di secondo e ciò vale per tutti i modi sensoriali, ricorda il biologo: questo dato, infatti, si riscontra anche per l'udito (non riusciamo a riconoscere diciotto vibrazioni dato che le percepiamo come un singolo suono) e per il tatto (percepiamo diciotto stimoli epidermici come una pressione unica). Per quello della vista, ci viene in soccorso il cinema che «ci offre la possibilità di proiettare sullo schermo immagini alla velocità per noi più consueta»<sup>19</sup>.

Dopo una breve analisi di come la tecnica cinematografica possa oggettivare il nostro vedere<sup>20</sup> essendo in grado, a suo modo, di plasmarlo a seconda delle molteplici scelte espressive con cui si intende mostrare il ciò che è, Uexküll si chiede se esistano esseri animali i cui tempi percettivi siano organizzati sulla base di istanti dalla diversa durata rispetto a quelli dell'essere umano, ovvero se il movimento delle immagini viste scorra per altri esseri viventi più lentamente o più velocemente del nostro. L'esempio che il biologo presenta è quella del pesce. Secondo diversi studi che l'autore indica, questo animale non è capace di riconoscere, ad esempio, la sua immagine riflessa se gliela si mostra a una velocità di diciotto immagini al secondo; soltanto, infatti, a una velocità di almeno trenta immagini al secondo è possibile per il pesce distinguerla.

L'importanza di questa «apertura di credito» (si sarebbe detto negli anni '30) nei confronti del cinema da parte di Uexküll oltre a risiedere, come abbiamo visto, nel suo essere perfettamente pertinente a spiegare e descrivere come funzioni la percezione umana rispetto a quella animale, sta anche e soprattutto come dato di notevole valore storico-

18.

Von Uexküll, *Ambienti animali e ambienti umani*, p. 76.

19.

Ibidem.

20.

È certamente stato Hugo Münsterberg tra i primi che soprattutto in *The Photoplay. A Psychological Study* (1916), sia dal punto di vista psicologico sia da quello estetico, ha messo in luce le possibilità del cinema di rendere visibile l'attività percettiva umana attraverso i propri mezzi tecnico-espressivi; su questo tema, si rimanda a Domenico Spinosa, *Verso un'estetica del cinema. Filosofia, psicologia e teoria del cinema in Hugo Münsterberg*, Editori Riuniti, Roma 2008, in part., parte III. Sarebbe interessante su questo punto mettere a confronto le posizioni dei due scienziati, ma per svolgere tale compito è necessaria una più ampia riflessione.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

21.

Cfr. Ernst Cassirer, *Sulla logica delle scienze della cultura*, La Nuova Italia, Firenze 1979, p. 89. Su ciò, si veda: M. Ferrari, *Scienze della cultura e scienze della natura in Ernst Cassirer*, "Giornale critico della filosofia italiana", LXXV, 1996, pp. 83-95.

22.

Su questi temi, è tornato di recente Paolo D'Angelo nel suo *Estetica*, Laterza, Roma-Bari 2011, in part. pp. 88-100.

23.

Salvatore Tedesco, *Forma e forza. Cinema, soggettività, antropologia*, Pellegrini, Cosenza 2014.

24.

Salvatore Tedesco, *Tempo, percezione, atto biologico*, in Salvatore Tedesco, *Forma e forza*, pp. 25-47.

25.

Sull'importanza oggi della teoria filmica di Balázs, si veda la lunga introduzione di Leonardo Quaresima alla prima e benemerita traduzione italiana integrale del saggio *Der sichtbare Mensch* (1924): Béla Balázs, *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2008, pp. 9-104.

culturale. Bisogna nuovamente rifarsi a Cassirer per tener presente che, al di là delle pur inevitabili differenze in ambito metodologico tra le diverse sfere della cultura, quest'ultima non si fonda su leggi e su concetti "determinanti", bensì su concetti "caratterizzanti"; ciò significa che è poco plausibile ritenere che l'analisi causale e quella formale debbano mostrarsi come antitetiche e discordanti: in modo inverso, queste "si completano reciprocamente e [...] in ogni scienza devono collegarsi una all'altra"<sup>21</sup>.

## AESTHETICA:

### TEORIA DEL VIVENTE E TEORIA DEL CINEMA

Un discorso che tenga a tema quello che ci si è qui dati può essere impostato anche a partire da una discussione in ambito strettamente filosofico, secondo cui vi sia da chiedersi se l'esperienza estetica possa o non possa essere valutata come un effettivo e specifico "universale biologico", ovvero un atteggiamento diffuso e di cui è ammissibile ipotizzare un consistente insediamento nella storia evolutiva delle specie viventi<sup>22</sup>.

In un recente volume, Salvatore Tedesco raccoglie diversi suoi contributi estetologici (che nel tempo si sono avvalsi sempre più di continui confronti con i risultati delle scienze della vita in generale, dall'antropologia filosofica alla biologia teoretica), aventi a oggetto "l'analisi delle forme della temporalità e della percezione di cui ci parla e anche ci mostra lo sguardo cinematografico"<sup>23</sup> messa in stretta relazione con le questioni inerenti le ragioni morfologicamente intese dell'essere vivente. A uno di essi, in particolare, rivolgiamo attenzione in questa parte del presente lavoro.

In apertura del saggio dal titolo *Tempo, percezione, atto biologico*<sup>24</sup>, Tedesco si rivolge sia al teorico del cinema Béla Balázs<sup>25</sup> che al fisiologo-antropologo Viktor von Weizsäcker; del primo riprende la nota

affermazione secondo cui grazie al cinema l'uomo tornerà di nuovo visibile "reimparando la lingua dimenticata della mimica e dei gesti", mentre dal secondo riporta la questione se sia il tempo a essere la forma per cui gli esseri viventi sono oppure invece se siano i fenomeni viventi le forme proprie in cui rintracciare le dimensioni temporali. Tra questi due ordini di discorso, dove immediatezza del 'movimento espressivo' e "configurazione temporale dell'esperienza" si incontrano, per l'autore «vi è in gioco [...] uno dei passaggi fondamentali per il progetto di un'estetica come scienza dell'uomo: **cosa apprendiamo sulla forma vivente come fenomeno estetico a partire dalla sua configurazione temporale** [...]? In che senso, con quali implicazioni per la nostra immagine dell'uomo, si dà qualcosa come un *tempo proprio* dell'immagine, e della nostra esperienza dell'immagine?»<sup>26</sup>. Ciò che in queste domande ne va di mezzo è la nozione di esperienza da declinare qui a partire dalle relazioni che legano l'immagine alla struttura temporale dell'esperire.

Seguendo l'itinerario storico-problematico che da Darwin (*The Expression of the Emotions in Man and Animals*, 1872) prosegue con Wundt (*Grundzüge der physiologischen Psychologie*, 1874), Tedesco intende fare luce sul progetto, che si andava elaborando sin dall'inizio degli anni '60 dell'Ottocento, di una "psicologia fisiologica" intesa come una psicologia sperimentale il cui metodo consta nel mettere in relazione l'analisi introspettiva dei contenuti di coscienza con la misurazione dei fenomeni fisico-fisiologici che generalmente li accompagnano. In questo quadro così delimitato, «il merito di Wundt è quello di aver associato con chiarezza nella sua analisi l'articolazione del movimento umano con l'espressione della psichicità, a partire dall'idea che, come afferma lo stesso Wundt, "col continuo rispecchiarsi dei moti dell'animo in movimenti esterni, questi ultimi diventano uno strumento mediante il quale esseri affini possono comunicarsi il loro stato interiore"»<sup>27</sup>. La condizione in premessa di tale posizione sta nel fatto che mente e corpo non vengano più

26.

Tedesco, *Tempo, percezione, atto biologico*, pp. 25-26.

27.

Idem, pp. 28-29.

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

28.

Sulla valenza estetica del pensiero antropologico di Gehlen, si veda: Giovanni Matteucci, *Il sapere estetico come prassi antropologica*. Cassirer, Gehlen e la configurazione del sensibile, ETS, Pisa 2010, in part. pp. 73-92.

29.

Tedesco, *Tempo, percezione, atto biologico*, p. 42.

30.

Viktor von Weizsäcker, *Forma e tempo*, in Viktor von Weizsäcker, *Forma e percezione*, Mimesis, Milano 2011, p. 42.

31.

Tedesco, *Tempo, percezione, atto biologico*, p. 46.

concepiti come due ordini di realtà che possono, in quanto tali, interferire l'uno con l'altro, bensì come due modi diversi di interpretare la stessa realtà che si integrano reciprocamente.

Le ricadute in ambito antropologico di tale concezione si hanno soprattutto, sostiene Tedesco, con le ricerche di Arnold Gehlen<sup>28</sup> (*Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, 1940) e, appunto, Weizsäcker (*Der Gestaltkreis. Theorie der Einheit von Wahrnehmen und Bewegen*, 1947). Per quest'ultimo, Tedesco afferma che «la relazione tra la percezione e il movimento si configura in quanto ciclo dell'attività vitale che implica tutte le dimensioni del vivente, con particolare riferimento all'interazione fra aspetti cognitivi ed emozionali»<sup>29</sup> e **il vivente si presenta come trasformazione permanente. Più che essere, in fondo l'essere vivente risulta divenire come costante generazione di forme.** «Il tempo biologico – scrive Weizsäcker – non è né un obiettivo *continuum* omogeneo né tempo trattenuto nella memoria, esso è tempo presente. La vita non è né indifferente nei confronti della differenza fra passato e futuro né rimemorazione, ma la vita è sempre “presente che getta un ponte sul tempo”»<sup>30</sup>. Ciò che vive è sia in sé sia qualcosa che cambia, e la forma è sempre ricreazione fra continuità e variazione che si manifesta nella “direzione” (*Richtung*) dell'atto biologico. Giunto a tal punto dell'argomentazione, Tedesco chiude il cerchio tornando al movimento espressivo, a Balázs e a quanto il cinema abbia ampiamente favorito il nostro riappropriarci della mimica e dei gesti. Secondo Tedesco, se si considerano, ad esempio, le sequenze «degli interrogatori della *Passione di Giovanna d'Arco* di Dreyer, in cui il *ritmo* delle domande è scandito dalla progressione dei volti degli inquisitori rivolti verso Giovanna, e il suo stesso sottrarsi alla logica del processo [che] è tutto nella messa in immagine del suo volto *statico*, nel tempo che si stacca nelle sue risposte»<sup>31</sup>, riscontriamo l'assunto della sintesi tra movimento ed espressione nella forma-volto di Giovanna.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

È interessante, a proposito delle riflessioni teoriche di Balázs, notare che nel suo *L'uomo visibile* del 1924 si trova un breve paragrafo sulla possibilità di vedere in pellicola gli esseri animali. V'è un piacere particolare vederli al cinema perché essi "non recitano ma vivono" e l'impressione di naturalezza che lo spettatore riceve è perfetta. È un po' come "spiare la natura" che ci rimanda al nostro mettere in concetto ciò che ci circonda che dà origine a quella che l'autore chiama «la nebbia di una generalizzazione abitudinaria [...]». Quando l'operatore con la sua macchina da presa penetra attraverso questa nebbia – ed è come se ci levasse un velo davanti agli occhi – allora ci appare improvvisamente un'immagine della natura inconsueta, misteriosa e *innaturale*. A volte ci sentiamo come se avessimo spiato un profondo, sacro segreto, come se avessimo sorpreso una vita nascosta, che spesso ha la segretezza di qualcosa di proibito»<sup>32</sup>. In queste affermazioni, ci sembra di ritrovare, in altra forma, il valore dei versi di Rilke che abbiamo posto a mo' di *incipit* al presente contributo.

32.

Béla Balázs, *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2008, p. 215.

33.

L'adoperare il termine "incursione" risponde all'intenzione di provare a verificare se sia possibile rinnovare, in un ambito diverso come, in questo caso, quello del cinema, la felice espressione di Jakob von Uexküll che si ritrova nel titolo del suo noto saggio del 1934, *Streifzüge durch die Umwelt von Tieren und Menschen* (oggi Fischer, Frankfurt a.M. 1970), dove *Streifzüge* si rende in italiano, appunto, con "incursioni".

34.

Sull'importanza del cinema di Béla Tarr, si veda il fine omaggio, da poco tradotto in italiano, che il filosofo francese Jacques Rancière gli ha dedicato: *Béla Tarr. Il tempo del dopo*, Edizioni Bietti, Milano 2015. Sull'opera completa del regista ungherese, esiste, sempre in italiano, anche un recentissimo lavoro monografico: Marco Grosoli, *Armonie contro il giorno. Il cinema di Béla Tarr*, bébert edizioni, Bologna 2015.

## IL RAGGIO VERDE DEL CINEMA: UNA MOLTEPLICITÀ FINITA DI MIRAGGI DAL NOSTRO MONDO

Siamo dunque giunti alla quarta e ultima parte in cui si cercherà di offrire una prospettiva interpretativa sulla possibilità di leggere il cinema come una forma di animalità razionale, come una sorta di incursione tra uomo e animale<sup>33</sup>.

Se si prendono in esame le scene finali del film *Kárhozat* (Perdizione, 1987) del regista ungherese Béla Tarr<sup>34</sup>, ritroviamo il protagonista maschile Karrer che tra pioggia, pozzanghere e fango conclude il suo «viaggio al termine della notte» abbaiando assieme a un cane, quasi per un attimo diventando un suo simile. Sotto una pioggia battente

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*



35.

Jacques Rancière, *Béla Tarr. Il tempo del dopo*, p. 25.

36.

Idem, p. 26.

in scenari a dir poco «lontano da Dio e dagli uomini», la macchina da presa risale come dal sottosuolo, mentre in profondità di campo si vede giungere, lentamente verso il primo piano, la figura di Karrer. Più quest'ultima si avvicina all'obbiettivo e più la macchina da presa torna a toccare quasi terra: ed eccoci spettatori di sequenze rare dove i confini convenzionali tra uomo e animale si perdono, sfumano, si dissolvono. Questi "due esseri" viventi si fronteggiano sul ring sporcato dalla disseminazione del "resto di niente" dove l'umanità di Karrer è oramai profondamente inconsapevole di se stessa e «la pozza poco profonda dove bevono i cani è il destino più probabile, garantito dalla pioggia e dai vani tentativi di sfuggire alla sua azione»<sup>35</sup>. Non rimane che affidare all'"occhio che guarda" l'ultimo momentaneo e sospeso piano sequenza alla ricerca della ripetizione perduta passando attraverso tutte le riproduzioni e i rispecchiamenti verso l'impossibile "apparizione". Tutto il cinema di Tarr è sempre un tornare a inquadrare l'ordinario e l'abituale col presentimento che già esso sia la conseguenza o il livello di una trasformazione tremenda o amabile o fatale: il convertirsi del ciò che è in se stesso. Nota Rancière: «Un film di Béla Tarr diventa [...] un assemblaggio di cristalli di tempo nei quali si concentra la pressione "cosmica". Le sue immagini meritano di essere chiamate immagini-tempo più di tutte le altre, immagini la cui durata – stoffa di cui sono fatte queste singolarità che chiamiamo situazioni o personaggi – è un dato sensibile e manifesto [...]. Ogni momento è un microcosmo. Ogni piano sequenza deve accordarsi al ritmo del mondo, ritmo in cui il mondo si riflette in diverse intensità avvertite dai corpi»<sup>36</sup>.

In tutt'altro mondo visivo, divisi tra forme moderne legate alla telepatia e alla capacità di intervenire sulla mente e sul corpo dei propri simili, troviamo gli *Scanner*, omonimi protagonisti del film *Scanners* (1981) di David Cronenberg. Il rinvio a un film quasi coevo, *Shining* (1980) di Stanley Kubrick, può essere

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

lecito solo per il tempo di un istante, dato che della telepatia accomodante di stile kubrickiano nel film di Cronenberg non v'è traccia: scorrono le immagini per appena cinque minuti e, in un crescendo di violenza di effetti, lo spettatore giunge a vedere il culmine dell'effetto stesso: l'esplosione della testa, il cervello ridotto in frantumi.

Per il regista canadese, il corpo è sempre stato il luogo dell'avventura, del racconto, degli avvenimenti primi e del cinema. Sin dai suoi primi lungometraggi, come *Shivers* (Il demone sotto la pelle, 1975), come *Rabid* (Rabid - Sete di sangue, 1977) e come *The Brood* (Brood - La covata malefica, 1979), il corpo è da subito lo spazio in cui si genera il senso di repulsione, il grado zero dell'effetto speciale, ovvero quello scrigno di tutte le forme irregolari e di tutte le forze, psichiche e fisiche, interne o esterne di cui è fatto l'essere umano. Qui il cervello si presenta solo come la parte espansa del corpo, la sua concentrazione nel posto di governo, la sua identificazione nel punto più articolato. L'apparente semplicità dell'intreccio narrativo e il sommerso ritratto dei personaggi raffigurano davvero un'impronta geniale di attendibilità che possiede un'enorme valenza formale. Si vede e si sente, come un fiume in piena, tutta l'inadeguatezza del soggetto a intendere i suoi stessi comportamenti e le sue stesse capacità e, in opposizione a ogni mitologia del paranormale, il soggetto si mostra nel pieno della sua mancanza di quel potere che da sempre si attribuisce.

Con i suoi film successivi a *Scanners*, si pensi a *Videodrome* (Id., 1983) e a *Dead Zone* (La zona morta, 1983), Cronenberg passa poi a un cinema che mostra e narra i cortocircuiti tra i cervelli umani e le macchine. Quella che può essere definita la trasmutazione tra corpo e video viene dal regista canadese ancora presentata per mezzo di effetti semplici e poveri, quasi elementari: gli intestini di un corpo che si aprono e da cui fuoriesce una pistola, come anche un'altra pistola che viene fuori da un televisore dilatandone la parte esterna. Il cervello viene a essere connesso direttamente all'emittente televisiva e così non controlla più i confini tra sonno e veglia.

Con *Dead Ringers* (Inseparabili, 1988), Cronenberg poi scopre e fa scoprire che non v'è peggiore deformità di quel che in modo trasparente e senza troppo superficialmente scomporsi 'appare', ovvero che non c'è devianza più insostenibile dell'identità stessa. Se l'uno è doppio, va da sé che logicamente il doppio è uno.

In conclusione, gli esempi dei due autori che qui in breve abbiamo provato ad analizzare, pur nelle loro profondissime differenze, rappresentano due modi di fare cinema che formalmente si incontrano nel comune intendere il film. Lungi dall'essere pensato fonte di realismo, il film è l'esperienza di mezzo, che «ci mostra un conflitto significativo di azioni umane in immagini animate che, liberate dalle forme fisiche di spazio, tempo e causalità, si adattano al libero gioco

*testi sociali assai sofisticati.*

37.

Hugo Münsterberg, *Film. Uno studio psicologico* e altri scritti, Bulzoni, Roma 2010, p. 152.

38.

Sergej M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, Marsilio, Venezia 1985, p. 365.

delle nostre esperienze mentali e raggiungono un completo isolamento dal mondo materiale attraverso la perfetta unità dell'intreccio e dell'aspetto visivo»<sup>37</sup>.

In questa citazione riportata da *The Photoplay* (Film) di Hugo Münsterberg, datata 1916, viene bene sintetizzato ciò che oggi potremmo dunque chiamare l'animalità razionale del cinema. Grazie alla sua specifica forza di dare forma all'immaginazione, il cinema offre "atti di vedere" che presentano il vivente e tutte le sue configurazioni molteplici. Come affermava nel 1935 uno tra i più grandi maestri del cinema di tutti i tempi, Sergej M. Ejzenštejn: «la dialettica dell'opera d'arte è costituita sulla più curiosa "doppia unità". L'azione dell'opera d'arte si fonda sul fatto che in essa si svolge contemporaneamente un doppio processo: un'impetuosa ascesa progressiva verso i più alti livelli ideali della coscienza e contemporaneamente la penetrazione, attraverso la struttura della forma, negli strati del più profondo pensiero sensoriale. L'opposizione polare di queste due linee di concentrazione crea quella eccezionale tensione dell'unità di forma e contenuto che distingue le opere autentiche»<sup>38</sup>.

Nella storia del cinema c'è un fotogramma, che tra tanti esprime forse al meglio questa essenziale duplicità del cinema. L'immagine in questione si trova in *Meshes of the Afternoon* (Id., 1943), firmato da Maya Deren e Alexander Hammid, e ritrae la stessa Deren in primo piano che sembra stare alla finestra di un interno nell'atto di guardare fuori, verso l'esterno. I polpastrelli delle sue mani sono lievemente appoggiati al vetro; tutta la sua figura ci appare come aderente, attillata a quel vetro che subito perde il suo essere "cosa" per trasformarsi, appunto, nell'immagine in soglia, in limite, in sintesi dove interno ed esterno in attesa l'uno dell'altro, quasi sotto l'effetto di un'ansia serena, in modo felice s'incontrano. Quell'immagine è rimasta insuperata e, forse, sarà insuperabile per la forza espressiva che possiede nel mettere a

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

nudo, nell'esporre in modo autentico l'inevitabile presenza della sensibilità che incombe su di noi, nel raffigurare a pieno il portato decisivo del cinema che è sempre "fra". **E qui in attesa non è solo Maya Deren. Siamo tutti noi in attesa di poter dire sì al sensibile, a quella condizione animal-razionale che ci appartiene fino al midollo.**



*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

ROBERTO MARCHESINI

## *Il dio Pan* *Racconti lirici*

Graphe.it edizioni, 2015

pp 56 • euro 10 • ISBN 978.88.97010.75.3 – disponibile anche in eBook



Una raccolta di racconti in cui dominano immagini tratte dal mondo della natura, capaci di riportare ai sensi la magia della sfera vivere. Gli odori, i colori e i sapori, anche quando questi sono appena percettabili, si fondono con il tessuto narrativo stemperandosi fino ad assurgere a immagine “pura” della natura, libera da ogni forma di violenza dell’antropocentrismo.

Ma *Il dio Pan* è anche narrazione dell’effimero, della dolcezza, del distacco, del rifiuto e della cattività. Infatti, l’eterno conflitto tra amare e possedere sembra trovare una soluzione, un pacato abbandono naturalistico. È così che il dio Pan può amare, pur senza tenere ciò che desidera. È proprio la forza del suo amore a sprigionare quell’energia vitale che muta l’aspetto dell’og-

getto prima desiderato, poi amato e, infine, dissipato.

Ne scaturisce un inno alla pluralità della natura, alla tensione metafisica che ogni più piccola creatura introduce nell’universo.



Film

*KING KONG*  
COME CRITICA  
DELLA  
CIVILIZZAZIONE



THOMAS WARTENBERG insegna filosofia presso il College di Mount Holyoke, ed è membro di facoltà della University of Massachusetts, Amherst. È stato Fulbright Research Fellow, National Endowment for the Humanities Fellow, e honorary visiting professor presso la University of Auckland. Wartenberg è autore di alcuni testi sul cinema tra i quali *Unlikely Couples: Movie Romance as Social Criticism* (1999) e *Thinking on Screen: Film as Philosophy* (2007). È anche l'autore di *The Forms of Power* (1990) e di *Existentialism: A Beginner's Guide* (2008). Ha co-curato i volumi *The Nature of Art* (2002 e 2007), *Thinking Through Cinema: Film as Philosophy* (2007; traduzione italiana: *Cinema come filosofia*, Mimesis 2011), *The Philosophy of Film: Introductory Text and Readings* (2005) e *Philosophy and Film* (1995).

*King Kong*, il classico del 1933 diretto da Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack non è letteralmente un film su quel che io definisco “la coppia improbabile”, cioè la coppia che trasgredisce una norma sociale. Non lo è perché l'amore dello scimmione non è contraccambiato e, comunque l'ipotetica composizione della coppia trasgredirebbe una barriera biologica piuttosto che sociale. Eppure, la struttura narrativa di *King Kong* illustra con esemplare chiarezza le diverse strategie narrative che definiscono quel che io chiamo “il genere cinematografico della coppia improbabile”. Per il mio obiettivo, allora, una più ampia lettura di *King Kong* può essere funzionale a illustrare come un film popolare possa essere luogo di un confronto profondo, finanche filosofico, con le ingiustizie provocate dalla gerarchia.

La “coppia” formata da King Kong e Ann Darrow (Fay Wray) non è affatto una coppia, poiché Darrow non è assolutamente interessata in senso romantico a Kong, che sembra essere più un violentatore che un amante. Da questo punto di vista, la violazione della gerarchia umano / animale da parte della cop-

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

pia la rende molto improbabile, una coppia che serve a incarnare l'idea stessa di improbabile – o, più precisamente, l'idea che le relazioni che trasgrediscono regole gerarchiche vadano represses.<sup>1</sup>

Le sequenze centrali del film sono individuate dalla figura dell'isola – l'Isola del Teschio, prima; Manhattan, poi – e ciascuna esemplifica uno dei due punti di vista rappresentati dalla figura narrativa della coppia improbabile: da una parte la prospettiva sociale, dall'altra il suo sovvertimento. Visto che inizialmente la sconfitta di Kong e il salvataggio di Darrow sono presentati come una vittoria del concetto di "civilizzazione", la sequenza dell'Isola del Teschio incarna la prospettiva sociale.<sup>2</sup> Ma una volta che Kong è stato umanizzato dal suo amore per Darrow, la sua morte, alla fine della sequenza di Manhattan, è presentata come un crimine tragico; dunque la messa in stato di accusa della civiltà occidentale, per la sua violenta repressione dell'Altro che non riesce a comprendere, illustra la destabilizzazione della gerarchia per mano della coppia improbabile.<sup>3</sup>

Esaminando la sequenza dell'Isola del Teschio possiamo vedere come il film sviluppi la dialettica tra queste due prospettive. Poiché Kong è un animale – e uno di quelli mostruosi – esso rappresenta il desiderio sregolato, che è poi il desiderio al di là, o al di sotto, del controllo sociale. Prima ancora di averlo visto, Carl Denham (Robert Armstrong), colui che lo catturerà, descrive questa creatura mitica in termini kitsch e perturbanti, termini usati apposta per suscitare terrore: «Né bestia né uomo, qualcosa di mostruoso ma vivo, che teneva in una morsa di paura quell'isola».<sup>4</sup> Gigante e potente, Kong sovrasta anche i dinosauri che abitano l'Isola del Teschio.

Ma la stazza di Kong non è la ragione principale della sua minaccia alla società che è rappresentata piuttosto dal suo desiderio sessuale fuori controllo, che richiede copiose e frequenti offerte di giovani donne da parte della comunità dell'Isola del Teschio, cosa che lo rende oggetto di terrore.<sup>5</sup> Solo attraverso questo dono, Kong rispetta la barriera che lo separa

1. Qualsiasi interpretazione completa di *King Kong* deve prendere in esame l'identificazione di Kong con i neri. Ma è altrettanto importante non ridurre l'"alterità" di Kong ai neri. Per una più estesa discussione del film si rimanda a *Humanizing the Beast: King Kong and the Representation of Black Male Sexuality in Classic Whiteness*, a cura di Daniel Bernardi, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001.

2. Il mio uso del termine "civiltà" fa eco a quello di Freud in *Il disagio della civiltà* (1929). Sono convinto che il suo uso che incute paura sia eurocentrico.

3. Ai fini della mia argomentazione, tratto le due sequenze come se impiegassero due differenti strategie narrative. In realtà la seconda sequenza trascende la prima e rappresenta il reale punto di vista del film. Ci sono indizi di questo nella prima sequenza.

4. Tutte le citazioni del film sono mie trascrizioni del sonoro del film. Per un'interpretazione interessante dell'ansia delle anomalie e sul bisogno di ordine si veda Mary Douglas, *Purity and Danger*, Praeger, Washington DC 1966.

5. Vale la pena sottolineare che le caratteristiche che fanno temere Kong, fino a ucciderlo, sono le stesse che lo rendono un soggetto interessante per Denham e per gli altri membri della spedizione. La loro reazione mescola paura e attrazione e il piano di Denham lo lascia trasparire in maniera esplicita. Si vede qui un'anticipazione del fatto che il non somigliarsi, seppur basato su una proibizione del desiderio, può allo stesso modo risvegliare il desiderio, come in altri film del genere, primo tra tutti *Jungle Fever*.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

6.  
*King Kong* pone in maniera auto-ri-flessiva il film come strumento di violenza sociale. Certamente, non si tratta solo di un oggetto di curiosità voyeuristica: come potrebbe provocare tali effetti?

7.  
 Poiché Kong rappresenta gli afro-americani, il suo amore per la donna bianca nasconde paure razziste di miscegenation che sono messe a tacere solo attraverso un atto analogo al lynching. Per un'analisi interessante anche se incompleta del film da questo punto di vista di veda James Snead, *White Screens: Black Images*, Routledge New York e Londra 1994, pp. 1-36.

dai nativi dell'isola. Quando Denham e la sua troupe interrompono una cerimonia sacrificale alla grande scimmia, Darrow viene catturata e offerta, a sua volta, nella speranza che il dono di questa bella vergine bianca sia sufficientemente propiziatorio.

**Il punto di vista sociale è rappresentato nel film da Carl Denham, che crede di essere in grado di controllare il desiderio trasgressivo di Kong attraverso la forza e la repressione.** Fingendo inizialmente un interesse esclusivo nella cattura dell'immagine di Kong su pellicola, il suo reale intento è quello di mostrare al pubblico newyorchese la bestia terribile.<sup>6</sup>

Nella sequenza dell'Isola del Teschio quindi, il film adotta il punto di vista sociale, e la strenua resistenza di Darrow a Kong ne conferma la giustezza: ella deve scappare alla voglia mostruosa di Kong, come enfatizzato dalle sue ricorrenti e leggendarie urla. Ma a condannare la relazione non è solo il terrore di Darrow o il fatto che Kong l'abbia rapita: ciò che crea orrore soprattutto è l'estrema aberrazione di una tale unione erotica.<sup>7</sup> Il salvataggio di Darrow è doppiamente benvenuto poiché sancisce la fine della possibilità di una trasgressione sessuale inimmaginabile.

La sequenza dell'Isola del Teschio in *King Kong*, quindi, presenta la sconfitta di Kong come la vittoria della prospettiva sociale. Poiché la gigantesca scimmia è una bestia selvaggia, il suo desiderio non è riconducibile alle restrizioni della civilizzazione: la sua frustrazione minaccia la società perché Kong distrugge tutto ciò che si frappone tra il suo desiderio e la sua gratificazione. Il desiderio sregolato deve essere arginato dalla coercizione sociale poiché la tendenza del desiderio alla gratificazione non risparmia nulla e nessuno. Qui *King Kong* si avvicina alla diagnosi di Sigmund Freud, enunciata ne *Il disagio della civiltà*, a proposito dell'ostilità sociale nei confronti delle necessità dettate della libido individuale e della sua gratificazione. Poiché Kong può essere interpretato come il desiderio non socializzato, allora la sua sconfitta rappresenta la tragica esigenza della società che impone la rinuncia a quel desiderio.

*testi sociali assai sofisticati.*

Comunque *King Kong* sarebbe un film molto meno interessante senza il rovesciamento di prospettiva operato nella sequenza di Manhattan, che offre un'altra possibilità alla coppia improbabile: un rinvio a giudizio della società per aver ucciso l'amore. Trasportato dalla sua isola a New York ed etichettato da Denham come l'Ottava meraviglia del mondo—una designazione che il film usa in maniera autoreferenziale nella sequenza del titolo—Kong diventa un eroe tragico, banalizzato ed incompreso dalla società "civilizzata", che infine lo distrugge.

Gli eventi di questa sequenza sono ben noti: reso folle dai flash che pensa minaccino Darrow, Kong spezza le sue catene e scappa dal circo di Denham. Distruggendo tutto al suo passaggio, Kong cerca e finalmente trova Darrow, uccidendo molte persone in uno dei passaggi più terrificanti del film. In una famosa sequenza, stringendo Darrow in pugno, scala l'Empire State Building pensando così di mettersi in salvo. Attaccato dalla difesa aerea, Kong adagia Darrow su un cornicione proteggendola con il proprio corpo. Ironicamente, il gesto di cavalleria di Kong, dà il via all'attacco poiché essendo Darrow ormai in salvo, i piloti spianano le armi contro Kong. Con il corpo trapassato dai proiettili, Kong atterra sulla strada dopo essere caduto per 102 piani mentre la folla assembrata guarda la scena con orrore e stupore.<sup>8</sup>

**Kong rimane fino alla fine un mostro capace di grande violenza eppure il suo amore per Darrow riesce ad avere un effetto civilizzatore.** Mettendo l'accento sul significato della sua trasformazione, *King Kong* allude alla fede nella forza dell'amore della coppia improbabile. La passione di Kong per la bellissima donna bianca ha non solo reso sociale il suo desiderio mostruoso, ma ha fatto emergere l'amore cortese sommerso nella bestia selvaggia, seppure solo nella scena finale sull'Empire State Building in cui Kong è trasfigurato indubitabilmente da quella passione. In una serie di straordinarie immagini nelle quali la camera inquadra alternativamente il punto

8.

Hegel si riferisce a questo nel passaggio "Autocoscienza" nella sua *Fenomenologia dello spirito*, alle pagine 261-331 dell'edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Rusconi, Milano 1995.

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

9.

Si veda *King Kong: Ape and Essence* in *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*, a cura di Barry Keith Grant, The Scarecrow Press, Metuchen e Londra 1984, pp. 215-244. Noël Carroll presenta il film come una "illustrazione popolare delle metafore sociali darwiniste" (p.216).

10.

Nonostante Darrow non si innamori di Kong, le possibilità che scaturirebbero da tale evenienza sono esplorate in film come *The Piano* (1994) e *Letter from an Unknown Woman* (1949).

di Kong e quella del cecchino che lo ucciderà, gli spettatori capiscono che il gorilla è pronto a morire pur di salvare la sua amata. L'aggressività di Kong viene originata dal suo amore per la bellezza.

Il filosofo tedesco Hegel, in un famoso passo della sua *Fenomenologia dello spirito*, afferma che rischiare la propria vita nel combattere la morte è automaticamente un passo avanti nello sviluppo della libertà o "civilizzazione": gli esseri umani si vedono l'un l'altro fondamentalmente come una minaccia alle proprie certezze, cosicché, per confermare la propria esistenza, ciascuno deve darsi come obiettivo la morte dell'altro: "Soltanto mettendo in gioco la vita si conquista la libertà".<sup>9</sup>

Sull'Isola del Teschio, Kong intraprende battaglie per la vita e la morte con una gran varietà di mostri preistorici. Ma fintanto che questi mostri combattono solo per la loro sopravvivenza, non c'è nulla di nobile in queste battaglie. Il vero passo in avanti si attua quando uno combatte non per se stesso ma per un altro, per amore. Ora il senso del voler rischiare la propria vita si trasforma: rischiare la propria vita per quella di un'altra persona – come quando Kong lotta non per possedere Darrow, ma per proteggerla – rende umani, nel senso in cui lo intende Hegel.

Così, sebbene le furiose arrampicate di Kong in cerca di Darrow, sia a Manhattan sia sull'Isola del Teschio, includano scene caotiche simili, tuttavia le due sequenze hanno un impatto differente su di noi, poiché realizziamo che a Manhattan Kong non cerca di soddisfare il proprio desiderio ma è preoccupato per la sua amata. I danni collaterali che provoca sono una conseguenza della sua limitata comprensione della situazione, visto che reagisce alle situazioni nell'unico modo che conosce: in una giungla violenta, solo il più forte sopravvive.<sup>10</sup> Ma lui, ora, a Manhattan, non è solamente una bestia selvaggia, poiché il suo desiderio è stato socializzato, addirittura "civilizzato" dall'amore.

L'umanizzazione di Kong giustifica la critica del film della repressione "civilizzatrice" come mezzo

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

per controllare l'Altro. Prima Denham – l'emissario dell'occidente civilizzatore nei confronti dell'isola – ritiene di poter sottomettere Kong con la forza. Poi, quando il gorilla diventa troppo per Denham ci pensano le mitragliatrici a completare il lavoro. A questo punto, abbiamo realizzato che la repressione sociale violenta dell'Altro ignora che vi sia un'alternativa, ovvero un mezzo non-violento di soggiogare la natura: la bellezza. In effetti, la civilizzazione viene incriminata per il suo uso esclusivo della violenza al fine di rendere sociale il selvaggio.

Alla fine della sequenza di Manhattan, quindi, le cose appaiono sotto una luce differente rispetto a come apparivano sull'Isola del Teschio. Laggiù, la sconfitta di Kong aveva significato la convalida del bisogno civilizzatore di regolare il desiderio sessuale. Ora, viviamo la morte di Kong come tragica, causata da una civilizzazione arrogante che diviene velocemente violenta e resta cieca nei confronti della bellezza.

Nonostante si possa prendere la morte di Kong come segno della prospettiva romantica del film, emerge qualcosa di più profondo: il film ha *destabilizzato* i termini gerarchici sui quali si basava la soppressione di Kong da parte della società. Perciò nonostante la nostra esperienza della morte di Kong come tragica ci precluda di adottare la prospettiva sociale, allo stesso modo però non possiamo giustificare il rapimento di Darrow. Il modo in cui concepiamo Kong e le sue azioni vengono rese inadeguate dalla nostra esperienza del film, poiché **la morte della grande scimmia destabilizza le dicotomie umano/animale e cultura/natura**. Nonostante appaia come paradigma dell'animalità e della natura non socializzata, la sensibilità di Kong alla bellezza di Darrow prova come esso superi la comprensione di queste opposizioni.

Tale destabilizzazione di una cornice gerarchica che opera alla base del nostro pensare e del nostro agire è una delle più profonde possibilità per la coppia improbabile del film: scuote la nostra fiducia nei classici modi di concettualizzazione.

La dialettica tra l'esigenza sociale di regolare il desiderio sessuale e il bisogno individuale della soddisfazione emotiva è il terreno sul quale si sviluppano e si risolvono le narrazioni che hanno per protagonista la coppia improbabile. La coppia Kong-Darrow è anch'essa oggetto del sentimento di orrore che la società rivolge contro le coppie improbabili rappresentate in questo genere di film. Nonostante l'amore di Kong non sia contraccambiato da Darrow, *King Kong* presenta la stessa opposizione tra proibizione sociale e amore romantico inerente alla figura narrativa della coppia improbabile.

*King Kong* affronta un altro aspetto di molti film sulle coppie improbabili. Finora ho cercato di evitare il problema se il film sia razzista o eurocentrico. Chiaramente alcune delle sue caratteristiche esigono un esame critico della sua narrazione. Ad esempio, questo film presenta una donna bianca come quin-

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

tessenza della bellezza femminile umana: molte native sono state sacrificate a Kong ma solo Darrow, la bella bianca, è adatta a divenire l'oggetto del suo amore. Inoltre, nonostante la destabilizzazione di tale dicotomia, il film gioca su una cruda e imbarazzante opposizione tra uomini civilizzati e selvaggi nel presentare i nativi dell'Isola del Teschio – tutti attori afroamericani vestiti da "selvaggi" – come bruti ignoranti.

Cito queste istanze eurocentriche del film non tanto per mostrare che il film soffre di questi difetti, quanto piuttosto per usarlo come esempio di come anche un film che sa essere critico della civiltà occidentale e del suo eccessivo ricorso alla violenza finisca per riprodurre, senza rifletterci, altri aspetti orrendi dell'eurocentrismo.

(traduzione di Valentina Sonzogni)



*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

PECORE IN SALOTTO.

NOTE SU  
*L'ANGELO*  
*STERMINATORE*  
DI BUÑUEL



DANIELA ANGELUCCI è professoressa associata di Estetica all'Università di Roma Tre. Tra le sue principali aree di interesse la teoria dell'immagine e la filosofia del cinema. Nel 2002 ha ottenuto il dottorato in Estetica e teoria delle arti presso l'Università di Palermo. Dal 2003 collabora assiduamente, come redattrice e autrice, con l'Istituto della Enciclopedia Italiana (Treccani). Dal 2006 al 2010 ha tenuto corsi di Estetica e teoria del cinema presso l'Università della Calabria. È caporedattore della rivista *Lebenswelt. Aesthetics and philosophy of experience*, membro della redazione di *Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni*; è inoltre nel comitato scientifico della collana "Estetica e critica" (Quodlibet) e della rivista *Colloquium philosophicum*. Dal 2014 è membro del Consiglio di presidenza della SIE (Società Italiana di Estetica). Ha partecipato come relatrice a vari convegni nazionali e internazionali (King's College London, University of Glasgow, Universidade de Lisboa, İstanbul Teknik Üniversitesi). Tra le sue principali pubblicazioni: *L'oggetto poetico*, Quodlibet, Macerata 2004; *Estetica e cinema* (a cura di), Il Mulino Bologna, 2009; *Deleuze e i concetti del cinema*, Quodlibet, Macerata 2012 (trad. ing. *Deleuze and the concepts of cinema*, Edinburgh University Press, Edimburgo 2014); *Filosofia del cinema*, Carocci, Roma 2013.

*È carino vedere un orso che entra in un salone.*

Luis Buñuel

1.

Numerose filmografie riportano la notizia che il film è tratto da un soggetto teatrale scritto da José Bergamin, intitolato *Los naufragos*, in realtà in un'intervista del 1962 Buñuel dichiara che si tratta di un errore: il regista ha utilizzato soltanto il titolo di una commedia che Bergamin pensava di scrivere e che invece non ha mai scritto, e di cui gli aveva parlato durante le riprese di *Viridiana*. Quando Buñuel chiede a Bergamin i diritti per usare il titolo *L'angelo sterminatore* lo scrittore risponde che non ce ne è bisogno, poiché si tratta appunto di un'espressione dell'*Apocalissi* (cfr. *Buñuel secondo Buñuel*, a cura di Tomaz Pérez Torrent, José de la Colina, Ubilibri, Milano 1994, p. 155).

Sceneggiato dal regista Luis Buñuel insieme a Luis Alcoriza, il film *El ángel exterminador* (*L'angelo sterminatore*, 1962), il cui titolo è tratto dall'*Apocalissi di Giovanni*<sup>1</sup>, racconta di un gruppo di persone dell'alta società che, al ritorno dal teatro, si ritrova nell'elegante residenza di uno di loro. Dopo aver cenato e ascoltato una delle ospiti suonare il pianoforte, il gruppo decide di dormire nella villa, accampandosi in salotto. Nel frattempo i domestici vengono colti da un irrefrenabile quanto misterioso desiderio di lasciare la casa e, tranne uno di loro, si allontanano nonostante le rimostanze della proprietaria. La mattina dopo, al risveglio, risulta presto evidente che ospiti e padroni di casa sono rimasti intrappolati, come se un recinto invisibile impedisse di uscire dal luogo in cui la comitiva si è raccolta. La convivenza forzata conduce presto a una degradazione dei rapporti, narrata con la tonalità surreale e sarcastica spesso dal regista adottata per descrivere la classe

*testi sociali assai sofisticati.*

borghese, capace di confessare le aberrazioni più grandi con tono frivolo e distaccato; mai stupita di nulla, eppure sempre ipocritamente pronta a recitare la sfumatura mondana dello stupore; disposta ad accettare qualunque cosa, purché siano salve le convenzioni più formali. Dopo alcuni giorni di prigionia, in cui il gruppo soffre la fame, la sete, la paura, l'atmosfera degenera rapidamente: scoppiano frequenti litigi, un uomo si sente male e muore, emerge la violenza, cadono uno a uno tutti i freni inibitori. Ritrovandosi, per caso, nelle esatte condizioni in cui erano all'inizio della fatidica serata, e ripetendo, recitando, le stesse mosse e parole, i prigionieri riescono infine a uscire dal salotto e poi dalla casa. Corrono fuori, dove nel frattempo si sono raccolti parenti, amici, giornalisti colpiti dal singolare fenomeno. Qualche giorno dopo – siamo al finale del film – il gruppo si incontra in chiesa; al termine della funzione religiosa, tuttavia, qualcosa gli impedisce di uscire.

In questo film, giustamente interpretato come una critica di Buñuel nei confronti della vita e della morale borghese, prigioniera di ciò che essa stessa ha istituito (il personale di servizio infatti abbandona la casa durante la cena, colto da una specie di presagio), sono presenti, totalmente fuori contesto dato che l'ambientazione è per la maggior parte del tempo il salotto della villa, molti animali, con apparizioni del tutto inaspettate, accettate per lo più dal gruppo senza troppi interrogativi. In cucina, dove la padrona di casa si reca all'inizio della cena per istruire i camerieri, compare un grande orso bruno: "Che non entri in salone!", ingiunge la donna ai suoi domestici, per nulla turbata. Lo rivedremo invece aggirarsi per la casa, sulle scale e nel corridoio, prima di uscire dalla villa terrorizzando la folla che si è assembrata all'esterno. Sempre in cucina, sotto il tavolo, in una delle prime scene scorgiamo invece alcune pecore, che più tardi entreranno e usciranno da quel salotto che per i personaggi umani sembra divenuto invece una gabbia inespugnabile; una di queste verrà uccisa e mangiata dai prigionieri colti dalla fame, sotto lo sguardo di un'altra, inquadrata in un primo piano. Ancora, nel finale del film un gregge di pecore entra, tra il suono delle campane e gli spari della polizia che nella piazza antistante carica la folla in rivolta, nella chiesa dalla quale i borghesi e i preti non riescono a uscire.

Se le apparizioni "animalesche" nel film sono caratterizzate all'inizio da una tonalità soprattutto surreale e onirica (c'è anche una donna che, misteriosamente, porta con sé, nella borsetta da sera, zampe di gallina che poi userà in un rito per propiziarsi l'uscita dalla villa), una lettura possibile vede negli animali dei simboli riferiti all'*Apocalissi*: l'orso viene appellato da una delle ospiti come "la Bestia" e additato come causa certa dell'impossibilità di fuga; l'agnello, simbolo cristologico antagonista di Satana, viene a un certo punto bendato e "sacrificato" per i bisogni al gruppo, procurando al regista accuse di blasfemia. All'uscita del film, d'altra parte, un critico messicano ha visto

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

2.

*Buñuel secondo Buñuel*, a cura di Pérez Torrent, de la Colina, cit., p. 160.

3.

Da qui, una delle principali difficoltà dei due volumi di Deleuze sul cinema, che nello stesso tempo si occupano di costruire una tassonomia delle immagini cinematografiche, di proporre uno studio teoretico sulla materia e sul tempo, e di offrire un commento puntuale delle tesi di Bergson sulla memoria.

nell'orso un simbolo della "minaccia sovietica"<sup>2</sup>, in un moltiplicarsi di interpretazioni tra le quali Buñuel si è sempre rifiutato di scegliere, non volendo attribuire una lettura univoca o razionale a immagini di cui ha sempre rivendicato il carattere arbitrario. **Provando quindi a descrivere le immagini in se stesse, l'aspetto che maggiormente contraddistingue e differenzia gli animali del film dagli esseri umani, in particolare evidenza nel potente finale, è il movimento.** Perché le pecore, come anche l'orso, possono continuare a muoversi in un andirivieni collettivo e fluido nella casa e poi nella chiesa, luoghi che per gli umani sono invece delimitati da steccati invisibili? Proverò a rispondere a questa domanda utilizzando la lettura che Gilles Deleuze, in *Immagine-movimento* (1983), propone del cinema di Buñuel.

Secondo Deleuze, il regista spagnolo, insieme a Eric von Stroheim, è uno degli autori più emblematici di una particolare tipologia dell'immagine presente nel cinema classico, "l'immagine-pulsione". Si tratta di una modalità che scompagina lo schema principalmente triadico di quello che l'autore chiama il regime classico o organico del cinema, caratterizzato da una trama solida e lineare, basata sul rapporto causa-effetto tra le scene. Le tre tipologie di immagine fondamentali dell'età classica (illustrata appunto nel volume sull'immagine-movimento; mentre la modernità del cinema verrà descritta in *Immagine-tempo*, 1985) sono l'immagine-percezione, l'immagine-azione e l'immagine-affezione, che Deleuze tratta in un parallelo con le caratteristiche della percezione naturale umana così come vengono descritte da Bergson in *Materia e memoria* (1896)<sup>3</sup>. La prima, la percezione, è il grado zero dell'inquadratura, ovvero una prensione parziale e selettiva dell'oggetto paragonabile al primo livello della percezione naturale, quello con il quale sempre cogliamo il mondo intorno a noi, ed è presente dunque in tutti i film come necessaria precondizione; il suo prolungamento automatico, che mostra gli effetti di cui la percezione è la causa, è appunto l'azione, elemento fondamentale del cinema classico nella sua linearità narrativa; la terza tipologia si costituisce come scarto tra le due forme appena citate, è cioè un intervallo in cui il soggetto esita nella sua risposta motoria allo sti-

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

molo percettivo, trattenendosi dal concatenare automaticamente una reazione motoria a una percezione sensibile per sostituirla invece con l'espressione degli affetti. Tale sospensione della risposta attiva, che viene frenata da un dubbio, da una esitazione, rende possibile l'apparizione delle qualità espressive pure, svincolate da qualsiasi utilità e presenti in spazi che Deleuze definisce "qualsiasi". Questi movimenti della soggettività sono presenti, debitamente mescolati, in ogni film; tuttavia, sebbene non esista un'opera con un solo tipo di immagine, una delle tre specie risulta predominante in un autore, in un genere o in un film, rendendosi evidente nelle scelte dell'inquadratura, del piano, del montaggio. L'immagine-azione è preponderante, per esempio, nei film western, o nei polizieschi, l'immagine-affezione nei film centrati sulla espressione degli affetti, ricchi di primi piani come *La passione di Giovanna d'Arco* (1928) di Carl Theodor Dreyer.

Deleuze, tuttavia, si diverte a scompaginare questa classificazione inserendo tra le pieghe delle tipologie principali altre forme di immagine cinematografica, come l'immagine-relazione, che viene dopo l'immagine-azione e prelude alla modernità – ovvero a un cinema affrancato dalla modalità narrativa lineare e dalla necessità della verosimiglianza –, e, appunto, l'immagine-pulsione, a metà strada, scrive, tra l'affetto e l'atto, tra l'espressione degli affetti e la risposta attiva allo stimolo percettivo. Se l'immagine-azione è basata sulla coppia ambienti determinati/comportamenti e l'immagine affezione, invece, su quella spazi qualsiasi/affetti, quest'ultimo tipo di immagine, che si propone come via di mezzo tra le due, si sviluppa attraverso il binomio mondi originari/pulsioni elementari. Scrive Deleuze: «Un mondo originario non è uno spazio qualsiasi (sebbene possa assomigliarvi), perché appare solo in fondo agli ambienti determinati; ma non è maggiormente un ambiente determinato, il quale deriva soltanto dal mondo originario. Una pulsione non è un affetto, perché è un'impressione, nel senso più forte, e non un'espressione; ma non si confonde nemmeno con i sentimenti o le emozioni che regolano e scompigliano un comportamento»<sup>4</sup>. E conclude: «Bisogna dunque riconoscere

4.

G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1997, p. 148.

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

5.  
Ibidem.

6.  
Ibidem, p. 151.

che questo nuovo insieme non è un semplice intermedio, un luogo di passaggio, ma possiede una consistenza e un'autonomia perfette, che anzi fanno sì che l'immaginazione sia impotente a rappresentarlo, e l'immagine-azione, impotente a farlo sentire»<sup>5</sup>.

La tendenza a far risalire gli ambienti reali alla loro origine e natura è secondo Deleuze la prospettiva tipica del naturalismo (sia in letteratura sia nel cinema), che si differenzia dal realismo poiché l'ambiente qui, anche quando geograficamente e storicamente riconoscibile, funziona solo come sfondo e i personaggi che lo popolano sono parziali e guidati appunto dalle pulsioni. In altre parole, non è che non siano presenti ambienti realistici nei film dell'immagine-pulsione, essi però funzionano sempre come un *medium* che riconduce a un mondo originario, prolungandosi così dal reale verso il surreale. Allo stesso modo, i comportamenti dei personaggi sono continuamente superati in una direzione surreale, che svela l'origine e la natura di ogni atto, tramutandolo da azione guidata dal principio causa-effetto in atto primordiale. **Il mondo originario rivela in tal modo la crudeltà nascosta nell'ambiente reale, il suo fondamento brutale prima della civilizzazione; e i personaggi e gli oggetti che lo abitano svelano le pulsioni sotterranee da cui è attraversato.** Nel cinema dell'immagine-pulsione, definita anche "azione embrionata" o "affetto degenerato", l'ambiente storicamente determinato che possiamo osservare sullo schermo è soltanto un mondo derivato, in cui le pulsioni appaiono come sintomi, nel caso dei comportamenti, o come feticci, nel caso degli oggetti. La preoccupazione di Deleuze qui è quella di insistere sul fatto che, perché si dia naturalismo, l'ambiente determinato e il mondo che ne è all'origine non possono apparire separatamente (questo avviene anche in letteratura, dove Émile Zola sembra essere una sorta di omologo di Buñuel), ma quest'ultimo, cioè il mondo originario, deve "tuonare" e "brontolare" in fondo a tutti gli ambienti, deve farli "esistere con caratteri e tratti che vengono da più in alto, o piuttosto da un fondo più terribile ancora. Il mondo originario è un inizio di mondo ma anche una fine di mondo"<sup>6</sup>.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

Difficile, allora, non riconoscere nel cinema di Buñuel, in cui le classi sociali si rivelano nella loro natura più cruda, un cinema fatto di pulsioni primordiali e di ambienti che mostrano la loro origine precivilizzata, siano essi naturali come una foresta o artificiali come un salotto dell'alta borghesia. Soprattutto, si tratta di un'immagine che mostra l'origine attraverso i suoi prolungamenti surreali, ma sempre a partire da un ambiente realistico, come *medium* non separabile dallo sfondo originario da cui a sua volta dipende. Come Deleuze riconosce subito, ne *L'Angelo sterminatore* tale luogo, "latitudine zero" per la classe che vi viene rappresentata, è il salotto della villa dove si svolge praticamente tutta la narrazione, sostituito soltanto negli ultimi fotogrammi da un altro luogo chiuso e in un certo senso ancestrale, la chiesa al termine del *Te deum*: «La latitudine zero è anche il luogo primordiale dell'*Angelo sterminatore*, che si incarnava anzitutto nel salotto borghese misteriosamente rinchiuso, e poi, appena il salotto si riapre, si ristabilisce nella cattedrale in cui i sopravvissuti sono di nuovo riuniti»<sup>7</sup>. La critica feroce di Buñuel nei confronti della borghesia si può estendere a tutta l'umanità, che in modi diversi nasconde l'aggressività originaria. Se il ricco è animale da preda, nella visione del regista spagnolo anche il povero o il servitore soggiacciono alle loro pulsioni, sono spesso parassitari o invasori (si pensi, per esempio, ai personaggi di *Viridiana*, 1961): «Nei poveri e nei ricchi, le pulsioni hanno la stessa finalità e lo stesso destino: fare a pezzi, lacerare i pezzi, accumulare i rifiuti, costituire il grande campo d'immondizie e riunirsi poi tutte in una sola e uguale pulsione di morte»<sup>8</sup>, di cui il naturalismo è saturo.

Se nella manifestazione più frequente del cinema classico, ovvero quella dell'immagine azione, gli ambienti reali e i comportamenti del personaggi si innestano su una trama verosimile, in cui lo scorrere del tempo è raccontato attraverso il progredire dell'azione, questo tipo di narrazione vede emergere invece una diversa temporalità. Qui secondo Deleuze il tempo è considerato soltanto in quanto destino della pulsione: ciò che accade e si svolge nel "mondo derivato" è manifestazione delle pulsioni che animano il "mondo originario", che

7.  
Idem.

8.  
Ibidem, p. 155.

9.

Facendo della ripetizione la legge del mondo Buñuel secondo Deleuze oltrepassa il naturalismo verso una nuova concezione della temporalità, tanto che lo ritroveremo nella trattazione deleuziana della modernità cinematografica, in *Immagine-tempo*.

10.

Buñuel secondo Buñuel, p. 156.

11.

Nella prima parte di *Differenza e ripetizione* (1968) Deleuze, seguendo in parte anche Freud, si occupa della distinzione tra una differenza cattiva, che ripete senza rielaborare, e una buona, che può salvare, e che si caratterizza come modo di procedere della differenza stessa (cfr. Daniela Angelucci, *Deleuze e i concetti del cinema*, Quodlibet, Macerata 2013, cap. *Ripetizione*).

funziona come una sorgente sottostante, invisibile ma potente. Il salotto ben arredato della casa di Calle de la providencia, con il pianoforte, i lampadari, i divani e i quadri alle pareti – tra cui quello che raffigura l'angelo sterminatore dell'*Apocalissi*, appeso sulla porta di un grande armadio a tre ante dietro alla quale c'è uno spazio usato dai prigionieri come toilette, o per accoppiarsi – è luogo di manifestazione delle pulsioni sottostanti, e dunque soggetto alla potenza della ripetizione. Qui Deleuze utilizza evidentemente il concetto di pulsione di morte che Freud, in *Al di là del principio di piacere* (1920), collega alla coazione a ripetere. Alla base di tutte le pulsioni, anche quella di Eros, veniva posta cioè la tendenza umana a ripristinare uno stato precedente, una pulsione conservatrice che costringe appunto alla ripetizione. Come degradazione e ritorno agli atti primordiali, in molti film di Buñuel il tempo non può che presentarsi allora come ripetizione, eterno ritorno, ciclicità: pensiamo ai finali differenti e ripetuti di *Bella di giorno* (1967), ai pranzi di *Il fascino discreto della borghesia* (1972)<sup>9</sup>.

Anche *L'angelo sterminatore* è punteggiato da numerose ripetizioni, che differiscono magari per un particolare l'una dall'altra, reiterazioni lievemente differenti tra loro, leggermente inesatte, che producono un effetto ipnotico. Per esempio, assistiamo due volte all'ingresso degli eleganti ospiti nella casa, due volte alla medesima presentazione tra due personaggi, due volte al medesimo brindisi durante la cena, in onore della "diva che ha cantato meravigliosamente": ripetizioni intermedie improvvisate durante le riprese, come dichiarerà il regista<sup>10</sup>, che conducono alla grande ripetizione finale. La struttura circolare del film è infatti evidente: ci si libera dalla misteriosa prigionia con la ripetizione di una scena avvenuta all'inizio della cena, ma ci si ritrova nella prigionia del luogo chiuso nella scena finale. Se la replica della scena al pianoforte, quella che aveva fatto precipitare gli ospiti nell'incubo, sembra salvifica di primo acchito, poiché permette al gruppo di uscire all'esterno – quasi come se si trattasse dell'eterno ritorno di Nietzsche, un ritorno che porta con sé il dono del nuovo –, l'uscita dalla villa si rivela poi soltanto una tappa di un ciclo inesorabile, senza vie di fuga<sup>11</sup>. Come ha affermato lo stesso regista: «...nel finale del film non c'è libera-

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

zione. È solo momentanea. Ma la condizione della segregazione si ripeterà all'infinito. Torneranno alla situazione iniziale, torneranno a ripetere gli stessi gesti [...] E adesso, nella chiesa, sarà assai peggio, perché non sono più venti persone, ma duecento. È come un'epidemia che si sviluppa all'infinito»<sup>12</sup>. Non che nel cinema del regista spagnolo non si intraveda la possibilità di una salvezza a partire proprio dalla ripetizione (questo dimostrerebbe secondo Deleuze che la sua critica feroce nei confronti della chiesa come istituzione è ancora interna, lascia una possibilità a Cristo come persona), in questo film tuttavia, gli esseri umani, i borghesi in particolare, non si salvano: «Gl'invitati dell'*Angelo* vogliono commemorare, cioè ripetere la ripetizione che li ha salvati, ma ricadono proprio per questo nella ripetizione che li perde: riuniti in chiesa per un *Te deum*, si ritroveranno prigionieri, in modo maggiore e più intenso, mentre tuona la rivoluzione»<sup>13</sup>.

Dunque, gli esseri umani raccontati in questo film, quelli appartenenti alla borghesia, non si salvano: e gli animali invece? Deleuze in *Immagine-movimento* non si occupa di questo aspetto del film, che proprio nel non sottrarre agli animali la possibilità di muoversi superando i recinti invisibili del salotto sembra invece confermare la sua lettura del cinema di Buñuel, ma anche la sua idea dell'animalità come immanenza. Naturalmente, la risposta è che **gli animali non hanno alcun bisogno di salvarsi, poiché non c'è nulla di invisibile che possa frenare il loro movimento, se non le gabbie materiali costruite dagli esseri umani**. Se questi ultimi, insomma, sono sempre abitanti di due mondi, in questo caso quello derivato delle convenzioni e quello originario dell'aggressività (mirabilmente uniti in un inquietante salotto da Buñuel), l'ambiente degli animali è sempre uno solo, immanente a se stesso, senza alcuna discontinuità né – paradossalmente si potrebbe dire, visto quanto siamo abituati a vedere gli animali in gabbia – chiusura. In questo *continuum* non c'è nemmeno necessità di ripetizione, poiché **l'eterno presente di una esistenza che coincide con il desiderio non prevede pulsione di morte, né tempo ciclico, ma soltanto un esistere pieno e fluido**.

L'immanenza di cui scrive Deleuze nel suo ultimo testo pubblicato prima della morte (*Immanenza: una vita...*) è allora pro-

12.  
Buñuel secondo Buñuel, p. 164.

13.  
Deleuze, *L'immagine-movimento*, p. 158.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*



14

Cfr. P. Vignola, *Divenire-animale. La teoria degli affetti di Gilles Deleuze tra etica ed etologia*, [http://bit.ly/P\\_Vignola](http://bit.ly/P_Vignola)

15.

Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Kafka. Per una letteratura minore*, Quodlibet, Macerata 1996, p. 23.

prio quella vita singolare ma preindividuale, caratterizzata dalla coincidenza tra desiderio ed essere, che gli animali vivono, se non ci fosse la difficoltà di un termine, “immanente”, che prevede un termine opposto e reciproco, “trascendente”, mentre qui non c’è alcuna trascendenza, alcun altrove spirituale o primordiale, ma solo il movimento. Ecco perché per gli umani è possibile secondo Deleuze soltanto un divenire-animale, un compito e un “dopo”, che non può significare naturalmente un ritorno all’animalità, quanto piuttosto uno sconfinamento, una mescolanza, un “mettersi al posto di”. Il divenire-animale per Deleuze e Guattari è infatti divenire-minoritario, posizione di alleanza con l’anomalo, possibilità di dis-identificazione<sup>14</sup> Scrivono i due autori in *Kafka. Per una letteratura minore* (1975): «Divenire animale significa appunto fare il movimento, tracciare la linea di fuga in tutta la sua positività, varcare la soglia, arrivare ad un *continuum* di intensità che valgono ormai solo per se stesse, trovare un mondo di intensità pure in cui tutte le forme si dissolvono e con loro tutte le significazioni, significanti e significati»<sup>15</sup>. Ed è difficile non notare quanto questa descrizione di quello che per gli umani è un compito futuro, un divenire, ben si attaglia alla condizione degli animali intorno a noi e al ruolo che svolgono nell’*Angelo sterminatore*, in cui sembrano non fare altro che testimoniare una capacità di “tracciare linee di fuga”, di “varcare la soglia”, che gli umani, abitanti di due mondi, hanno perduto, anzi che non hanno mai avuto.



*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

PUNIRE IL VERME.

IL POTERE  
ZOOTECNICO  
E L'ALLEVAMENTO  
UMANO

ERNESTO CALOGERO SFERRAZZA PAPA, dottorando in filosofia presso l'Università degli Studi di Torino, collabora con la cattedra di Filosofia Teoretica C. Il suo attuale progetto di ricerca analizza i rapporti fra spazio e potere nel passaggio dalla modernità alla postmodernità. Si occupa inoltre di filosofia politica e biopolitica, rivolgendo un particolare interesse alla Italian Theory. Nel 2014 è stato *fellow* presso il Center for Religious Studies and Research della Vilnius University. Ha pubblicato diversi saggi su riviste scientifiche nazionali e internazionali ed è membro del comitato di redazione della rivista *Filosofia*.

La trilogia diretta da Tom Six, *The Human Centipede* è ormai un cult dell'horror trash. Accostato a film come *Ammazzavampiri* di Holland, *Leprechaun* di Jones e *Monster Dog* di Fragasso, *The Human Centipede* ha ricevuto il meritato marchio di film brutto, volgare, financo insulso. Un casting mediocre, con l'unica eccezione del caratterista americano Robert LaSardo, protagonista di una scena di castrazione in primo piano, completa un quadro tutt'altro che positivo. Non è, tuttavia, la qualità estetica del film che ci interessa discutere in questa sede. L'interesse è piuttosto filosofico. Anzi: analizzare un film come *The Human Centipede* attraverso canoni estetici, qualunque essi siano, fa perdere di vista il suo significato teorico e politico: Tom Six, forse inconsapevolmente, ha ricostruito nient'altro che il modello teorico di un pezzo di storia dei poteri.

Michel Foucault aveva sottolineato con forza l'importanza di abbandonare una visione metafisica del potere, nella quale categorie universali come Legge, Potere, Sovranità esaurivano l'indagine strutturale. A questa visione rarefatta Foucault opponeva l'indagine di quelle che definisce "tecnologie del dominio

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

e del potere"<sup>1</sup>, ovvero l'analisi delle relazioni concrete, materiali, che strutturano e definiscono una forma specifica di potere. La mia tesi è che, all'interno di questo paradigma biopolitico, *The Human Centipede* sia una magistrale rappresentazione su schermo di una forma particolare di relazione di potere che, colpevolmente, la comunità di studiosi di filosofia politica non ha ancora considerato nella sua urgenza: l'allevamento umano.

Analizziamo brevemente la trama della trilogia. Essa ruota intorno alla possibilità, tentata in ogni "sequenza" da un personaggio differente, di unire chirurgicamente individui mediante uno schema ano-bocca-ano-bocca, in modo da realizzare un individuo dotato di un unico apparato digerente. Se le prime due sequenze falliscono, la terza, ambientata significativamente in una prigione, realizza effettivamente un millepiedi perfettamente funzionante composto da un centinaio di carcerati. È possibile individuare tre temi fondamentali che attraversano l'intera trilogia: il divenire animale dell'umano, la riduzione dell'individuo alle sue capacità fisiologiche, il disciplinamento e la punizione attraverso l'animizzazione. Il filosofo italiano Giorgio Agamben ha individuato nella divisione tra *bíos* e *zōé* il motore e l'origine della macchina governamentale occidentale. Agamben propone due definizioni che identificano due forme differenti di esistenza: i Greci non avevano un unico termine per esprimere ciò che noi intendiamo con la parola *vita*. Essi si servivano di due termini, semanticamente e morfologicamente distinti, anche se riconducibili a un etimo comune: *zōé*, che esprimeva il semplice fatto di vivere comune a tutti gli esseri viventi (animali, uomini o dèi) e *bíos*, che indicava la forma o maniera di vivere propria di un singolo o di un gruppo<sup>2</sup>.

**La forma di vita zoologica, comune a tutti gli individui (animali non umani, vegetali, umani) consiste unicamente nell'insieme di dati biometrici che definiscono un corpo.** Zoologica è, allora, quella particolare forma di vita che si esaurisce nell'espletamento

1. Michel Foucault, *Tecnologie del sé*, a c. di L.H. Martin, H. Gutman e P.H. Hutton, Bollati Boringhieri, Torino, 1992, p. 14.

2. Giorgio Agamben, *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita*, Einaudi, Torino 1995, p. 3.

*testi sociali assai sofisticati.*

di funzioni fisiologiche, una vita che coincide perfettamente con il corpo, e che non è nient'altro che il corpo. Tale forma di vita non è però data, bensì prodotta attraverso l'esclusione del *bíos*. Una vita così definita, espropriata di tutte le caratteristiche che la definiscono socialmente, è una "nuda vita" dinanzi alla quale il potere si manifesta e si esercita senza alcuna forma possibile di mediazione. Questa sembra essere, effettivamente, la forma di vita che il dottor Heiter, il sorvegliante Lomax e il direttore di carcere Bill Boss insieme al suo contabile Dwight Butler tentano di produrre. È significativo, tuttavia, che l'unica sequenza con esito positivo venga realizzata solamente nel terzo film della saga. Ed è significativo soprattutto perché essa pare sconfessare la teoria di Agamben. Il potere del direttore del carcere, che si arroga il diritto della decisione sovrana di vita e di morte sui singoli detenuti, ridotti a segmenti di una scolopendra umana, si esercita nonostante essi, pur ridotti unicamente alle proprie funzioni fisiologiche primarie (mangiare e defecare, o meglio: mangiare le feci del segmento precedente per defecare il cibo di quello successivo), continuino a mantenere la fondamentale caratteristica sociale dell'essere detenuti. Soggetti non desiderati di una società che li ha esclusi, internandoli in un carcere distopico, essi sono l'oggetto di una forma di violenza che è bene identificare adeguatamente. Bill Boss, il direttore del carcere, elabora infatti un sistema per cui la fase animale rappresenta solamente un passaggio nella vita dell'individuo, e in particolare la sua esistenza in quanto detenuto. Al termine della punizione, infatti, il soggetto è da considerarsi perfettamente riabilitato: porterà solamente, come stimmate, dei fori sulle labbra precedentemente cucite. Essi non solo ricoprono una funzione sociale di deterrenza, ma rappresentano più generalmente quella "spina" che, secondo Elias Canetti, definisce – insieme all'impulso – l'essenza del comando, ossia dell'ordine del potere. Tale spina resta



*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

conficcata nella carne del condannato, in modo che il potere non si esaurisca nella sua esecuzione, ma rimanga "immagazzinato per sempre"<sup>3</sup>, disegnando una sorta di colonia penale kafkiana senza confini. La colpa viene incisa per sempre nella carne.

Abbandonato a un universo composto unicamente dalle proprie e altrui evacuazioni, il soggetto, nelle parole di Bill Boss, "imparerà, finalmente, come diventare umano". **Il soggetto dell'allevamento umano non è quindi ciò che Agamben identifica con la nuda vita, ma è piuttosto una forma di vita che abita una soglia in cui l'umano e l'animale si ibridano e si mescolano, passando da una forma all'altra.** Non più umano, non del tutto animale, questa sorta di scolopendra umana è l'oggetto di una serie di minuziose zootechiche: dopo l'operazione iniziale, i soggetti verranno monitorati in continuazione; iniezioni periodiche di vitamine colmeranno i deficit nutritivi; essi saranno tenuti puliti e lavati. Canetti in *Massa e potere* sostiene che la domesticazione del comando ha a che fare con una "promessa di nutrimento"<sup>4</sup>. Il rapporto di potere che si instaura fra Bill Boss e la "scolopendra", tra il sovrano e il suddito, deriva dal fatto che sarà pure sempre il primo a permettere il nutrimento del secondo: "questo negro farà da capofila, e nutrirà a forza di hamburger tutti gli altri". Il potere sovrano di Bill Boss, che animalizza i delinquenti per farne esseri umani, ossia li inserisce all'interno di uno schema delinquente→animale→umano, in un divenire animale dell'umano e umano dell'animale, passa attraverso le parti meno nobili dell'apparato umano: le viscere, il retto, l'ano.

Non è cosa di poco conto che la zoopolitica di *The Human Centipede* si eserciti all'interno di quella particolare architettura punitiva e disciplinare che è il carcere. Governare gli eccessi d'animo dei detenuti è divenuta impresa impossibile per Bill Boss, che decide di castrare tutti i condannati, cominciando dall'irrequieto prigioniero 297 (Robert LaSardo): «**Una prigione è come un allevamento suino, e io sono il vostro Signore Onnipotente, il guardiano dei porci**».

3. Elias Canetti, *Massa e potere*, trad. it. F. Jesi, Adelphi, Milano 2006, p. 369.

4. Idem p. 371.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

5.  
Immanuel Kant, *Metafisica dei costumi*, a c. di G.L. Petrone, Bompiani, Milano 2006, p. 301.

Che il rapporto sovrano-suddito si configuri nella forma dell'allevamento è un *topos* presente nella storia della filosofia. Platone inaugura il paradigma zoot politico nella Repubblica. Il progetto eugenetico che Socrate illustra a Glaucone prevede un'assimilazione dell'uomo a uccelli rari, cani da caccia e cavalli, cosicché il buon legislatore dovrà assumere il buon allevatore come proprio modello (*Rep.*, V, 459a-460a). Il governo degli uomini coincide con i principi del buon allevamento, o meglio: il governo degli uomini è una zootecnica. Kant, nella *Metafisica dei costumi*, nell'enunciare i principi filosofici che legittimano il sovrano nel mandare i propri sudditi in guerra, ovvero nell'esporsi alla morte, tenta in primo luogo un'analogia con l'allevamento animale:

Così come degli animali da allevamento che, per quanto riguarda la quantità, sono opera degli uomini, si può dire che li si può usare, consumare o distruggere (far morire), allo stesso modo sembra che si possa dire anche del potere supremo nello Stato, il sovrano, che ha il diritto nei confronti dei sudditi, che nella loro grande quantità sono un suo prodotto, di condurli in guerra come a caccia e su un campo di battaglia come a una festa campestre<sup>5</sup>.

Nonostante le indicazioni sviluppate dalla filosofia politica, l'allevamento umano è stato spesso inteso in termini metaforici, mentre sarebbe necessario ricostruirne la genealogia materiale, le relazioni concrete che storicamente hanno strutturato un dominio nei termini di allevamento. Il potere schiavista, che riduce a oggetto d'uso il corpo, rappresenta solamente un segmento di questa genealogia del dominio; il mandingo, un uomo che coincide interamente con la propria capacità riproduttiva, ne rappresenta l'epifenomeno. Ricostruire un pezzo di storia della violenza significa non solo restituire voce ai dominati, ma anche far emergere la teoria che sta alla base di quella determinata forma di potere. Vale per l'allevamento umano ciò che Grégoire Chamayou scrive a proposito della caccia all'uomo: «ogni caccia è accompagnata da una teoria della sua preda che ci dice perché

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

e in virtù di quale differenza, di quale distinzione, alcuni possono essere cacciati e altri no»<sup>6</sup>. La storia di un potere coincide con la storia delle tecnologie che definiscono l'oggetto del dominio. L'importanza filosofica e politica di *The Human Centipede* consiste, da questo punto di vista, nell'essere l'esibizione cinematografica di un paradigma di esercizio del potere.

6. Grégoire Chamayou, *Le cacce all'uomo. Storia e filosofia del potere cinegetico*, trad. it. M. Bascetta, manifestolibri, Roma 2010, p. 8. Il riferimento cinematografico d'obbligo a questo proposito è *Pericolosa partita* (*The Most Dangerous Game*, Irving Pichel e Ernest B. Schoedsack, 1932).

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*



*Nel catalogo della Graphe.it edizioni*

BEATO TITO BRANDSMA

## *Per vivere senza crudeltà sugli animali*

prefazione di Leonardo Caffo  
nota biografica di Maria Concetta Bomba  
traduzione di Carlo Santulli

Graphe.it edizioni, 2013

pp 48 • euro 5 • ISBN 978.88.97010.39.5 – disponibile anche in eBook

In *Per vivere senza crudeltà sugli animali* l'etica animale è affrontata da un punto di vista prettamente cristiano: amando Dio, l'uomo deve necessariamente amare anche ciò che Dio ama, ovvero la natura che ha voluto e creato. Non solo, ma l'amore verso gli animali rappresenta anche un interesse per gli esseri umani: amare gli animali ci rende più facile amarci gli uni gli altri.

\*\*\*

Tito Brandsma nasce nel 1881 a Bolsward, nel nord dell'Olanda. A diciassette anni entra nell'Ordine Carmelitano presso il convento di Boxmeer e, nel 1905, viene ordinato sacerdote. Dopo aver conseguito la laurea in Filosofia a Roma, nel 1909 torna in Olanda, dove si dedica all'insegnamento ai frati carmelitani e si inserisce nel mondo del giornalismo, collaborando con numerose testate e fondando la rivista *Karmelrozen*. Nel 1923 viene nominato professore all'Università Cattolica di Nimega e, nel 1932, riceve la carica di Rettore Magnifico. Tre anni più tardi diventa assistente nazionale dei giornalisti cattolici, incarico che terrà fino alla sua morte, avvenuta a Dachau nel 1942. Papa Giovanni Paolo II lo dichiara beato, martire per la fede, nel 1985.



Generi

ANIM(H)OT.

RIFLESSIONI SU  
PORNOGRAFIA  
E ANIMALITÀ

Gli autori hanno pienamente condiviso l'ideazione e l'articolazione di questo contributo. Per ciò che concerne la sua redazione materiale, il primo paragrafo è stato scritto da Federico Zecca, il terzo paragrafo da Giovanna Maina, e il secondo da entrambi.

GIOVANNA MAINA ha ottenuto un dottorato in Storia delle Arti Visive e dello Spettacolo all'Università di Pisa. Ha lavorato a un progetto di ricerca Marie Curie IEF dal titolo *Degradation or Empowerment? Challenging Stereotypes About Women in Porn* presso la University of Sunderland (UK). È co-editor della rivista *Porn Studies* e membro della redazione di *Cinema & Cie: International Film Studies Journal*. Ha curato *I film in tasca. Video-fonino, cinema e televisione* (2009), con Maurizio Ambrosini ed Elena Marcheschi; *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media* (2011), e *Porn After Porn: Contemporary Alternative Pornographies* (2014), entrambi con Enrico Biasin e Federico Zecca. Dal 2010 fa parte del coordinamento scientifico della Sezione Porn Studies della MAGIS – International Film Studies Spring School di Gorizia (Università di Udine).

FEDERICO ZECCA insegna Teoria e critica dei media e Semiologia degli audiovisivi all'Università di Udine. È caporedattore di *Cinergie: Il cinema e le altre arti*, redattore di *Cinéma & CIE: International Film Studies Journal* (Carocci), e componente dell'Editorial Board di *Porn Studies* (Routledge). È membro del Comitato Scientifico del FilmForum di Udine/Gorizia. Dal 2010 coordina la sezione dedicata ai porn studies della MAGIS – Gorizia International Film Studies Spring School. I suoi principali interessi di ricerca vertono sull'intertestualità e l'intermedialità filmica, la teoria dell'adattamento e della traduzione, la convergenza dei media, il cinema popolare italiano, i gender studies e gli studi sulla pornografia. Tra le sue ultime pubblicazioni: le curatele *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico* (2012) e *Porn After Porn: Contemporary Alternative Pornographies* (2014, con Enrico Biasin e Giovanna Maina); e la monografia *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione* (2013).

## L'ANIMALE È MORTO, VIVA L'ANIMALE: LA PRODUZIONE DEL SOGGETTO PORNOGRAFICO

Questo articolo intende compiere alcune riflessioni sul rapporto tra pornografia e animalità. Nello specifico, utilizzeremo il paradigma filosofico di animalità come una “linea di fuga” euristica, capace di fornire dei punti di accesso inediti – almeno in rapporto all’odierno settore dei *porn studies* – all’interpretazione della pornografia contemporanea. Di conseguenza, non ci concentreremo soltanto sulle modalità con cui la pornografia rappresenta (o impiega) al suo interno gli animali, a livello simbolico o performativo. Piuttosto, rifacendoci al pensiero di autori come Jacques Derrida<sup>1</sup> o Giorgio Agamben<sup>2</sup>, ci serviremo della nozione di animalità per esplorare lo schema epistemico profondo che informa la pornografia, e le forme di soggettività e identità sessuale che all’interno di questo schema essa costruisce e (ri)produce.

1.  
Cfr. Jacques Derrida,  
*L'animale che dunque  
sono*, Jaca Book, Milano,  
2009 (2006), p. 89.

2.  
Cfr. Giorgio Agamben,  
*L'altro. L'uomo e l'animale*,  
Bollati Boringhieri, Torino,  
2002.

Prima di entrare nel vivo della questione, è **opportuno anzitutto confutare un'argomentazione piuttosto diffusa nei (pochi) studi dedicati finora al tema: che tra pornografia e animalità ci sia una relazione privilegiata e per così dire costitutiva**. Tale argomentazione si regge su due premesse specifiche. La prima è che la pornografia "incorpor[i], mostrandolo nel dettaglio, il reale dell'atto sessuale"<sup>3</sup>, per dirla con Simone Regazzoni. La seconda è che l'attività sessuale rappresenti in sé (e per sé) un comune denominatore tra l'umano e l'animale. Scrive al riguardo Peter Singer: «Sono molti i casi in cui non possiamo fare a meno di comportarci come gli animali – o come i mammiferi, perlomeno – e il sesso è uno dei più evidenti. Noi copuliamo, come loro. Loro hanno peni e vagine, come noi»<sup>4</sup>. Da qui la stretta relazione che, in questa prospettiva, lega pornografia e animalità: la pornografia rappresenta l'umano nello svolgimento di un'attività (quella sessuale, appunto) che egli condivide con l'animale, e che a esso dunque lo equipara.

Ora, tale argomentazione ci sembra fallace per almeno due ordini di ragioni. Anzitutto, come scrivono Richardson, Smith e Werndly, «la sessualità [umana] non può essere ridotta a imperativi biologici, anatomici»<sup>5</sup> che la assimilerebbero essenzialisticamente a una più ampia e inclusiva sessualità animale, ma è «un insieme di discorsi culturali»<sup>6</sup>. Secondo la celebre teorizzazione di Michel Foucault, la sessualità umana è un dispositivo culturale che, attraverso varie strategie discorsive, produce l'idea stessa (o almeno la *nostra* idea) di "sesso"<sup>7</sup>. Scrive Foucault: «Il sesso [...] è l'elemento più speculativo, più ideale e anche più interno in un dispositivo di sessualità che il potere organizza nella sua presa sui corpi, la loro materialità, le loro forze, le loro energie, le loro sensazioni, i loro piaceri»<sup>8</sup>. Foucault sostiene inoltre che è proprio questo dispositivo a ricondurre il sesso esclusivamente «a delle funzioni biologiche e ad un apparato anatomico-fisiologico che gli conferisce il suo "senso"»<sup>9</sup>. È cioè lo stesso dispositivo di sessualità a naturalizzare il "sesso", che è in realtà «un'unità artificiale»<sup>10</sup> di carattere culturale.

3. Simone Regazzoni, *Pornosofia. Filosofia del pop porno*, Ponte alle Grazie, Milano 2010, p. 101.
4. Peter Singer, *Heavy Petting*, Nerve, 2001, <http://bit.ly/Nerve2001> (data di consultazione 15 agosto 2015). Le traduzioni dall'inglese o francese dei testi originali sono degli autori.
5. Niall Richardson, Clarissa Smith, Angela Werndly, *Studying Sexualities: Theories, Representations, Cultures*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 2013, p. 5.
6. Idem, p. 21.
7. Cfr. Michel Foucault, *La volontà di sapere. Storia della sessualità 1*, Feltrinelli, Milano, 1988 (1976), p. 137.
8. Idem, p. 138.
9. Idem, p. 136.
10. Idem, p. 137.

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

11.  
Idem, p. 63.

12.  
Linda Williams, *Hard Core: Power, Pleasure, and the "Frenzy of the Visible"*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-Londra 1999 (1989), p. 36.

13.  
Cfr. William H. Masters, Virginia E. Johnson, *Human Sexual Response*, Little Brown & Co., Boston 1966.

14.  
Cfr. Federico Zecca, *La corporate pornography americana. Modelli di discorso a confronto*, in Federico Zecca, Stephen Maddison, *Gli estremi dell'hard. Due saggi sul porno contemporaneo*, Mimesis, Milano-Udine 2013.

15.  
Derrida, *L'animale che dunque sono*, p. 89.

16.  
Felice Cimatti, *Filosofie dell'animalità*, Laterza, Roma-Bari 2013, loc. 80.

17.  
Idem, loc. 78.

18.  
Derrida, *L'animale che dunque sono*, p. 89-90.

19.  
Cimatti, *Filosofie dell'animalità*, loc. 181.

All'interno di questo contesto, la pornografia si pone come una sorta di discorso di "secondo grado", attingendo proprio dalla moderna *scientia sexualis* – cioè dalla principale pratica discorsiva che costituisce il dispositivo di sessualità<sup>11</sup> – gli elementi per articolare larga parte delle proprie convenzioni di genere<sup>12</sup>: pensiamo per esempio ai modelli di *sexual response* codificati dalla sessuologia<sup>13</sup>, che il porno reimpiega per articolare la progressione del rapporto sessuale<sup>14</sup>; oppure, alle classificazioni psichiatriche di feticismi e perversioni sessuali, che la pornografia trasforma *tout court* in specifici sotto-sotto-generi. **La pornografia, dunque, non riproduce il sesso nella sua supposta (e animale) naturalità, ma è parte integrante di quelle pratiche e strutture discorsive (cioè di quel dispositivo di sessualità) che producono la categoria culturale di "sesso".**

In seconda battuta, l'argomentazione che la pornografia stabilisca un rapporto privilegiato con animalità appare fallace perché, semplicemente, l'animale *non* esiste. Non certo al singolare generale. Come scrive Jacques Derrida, infatti, la pluralità degli animali "non può essere raccolta nella sola figura dell'animalità semplicemente opposta a quella di umanità"<sup>15</sup>. «Non ha alcun senso – aggiunge al riguardo Felice Cimatti – che esista [...] un'unica sterminata categoria che dovrebbe raccogliere tutti i viventi escluso l'umano»<sup>16</sup>. Secondo Cimatti, anzi, «gli unici animali che conosciamo sono quelli che abbiamo inventato noi»<sup>17</sup>. Come è noto, Derrida ha battezzato questo animale "d'invenzione" con il neologismo "chimerico" di *animot*<sup>18</sup>, composto dalle parole *mot* ("parola", in francese) e *animaux* ("animali"). Ora, l'*animot* si definisce sempre in rapporto all'umano: un rapporto che può declinarsi o in senso negativo o in senso, diciamo, additivo. Nel primo caso, l'animale viene definito in rapporto a cosa (e quanto) gli manca per essere umano: l'animale è cioè quel vivente privo di qualcosa che invece l'umano ha<sup>19</sup>. Nel secondo caso, invece, l'animale viene definito in rapporto a cosa (e quanto) ha di umano: un vizio o una virtù, per esem-

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

pio<sup>20</sup>. L'animale è qui un puro significante "caricato" di un significato umano.

In questa prospettiva, la pornografia non stabilisce alcun legame con l'animalità – cioè con quello "spazio di fatto impensabile [per l'uomo]", abitato "da una soggettività non scissa in corpo e mente" perché "non basata sul linguaggio"<sup>21</sup>, secondo la definizione di Cimatti. Suo termine di riferimento, invece, è proprio l'*animot*, del quale riprende i tratti negativi o addirittura – tratti già umani, dunque – per traslarli nuovamente sull'umano. Un'operazione apparentemente paradossale, che ricorda da vicino il meccanismo della macchina antropologica studiata da Agamben<sup>22</sup> (su cui torneremo più avanti).

Per le ragioni che abbiamo appena esposto, dunque, crediamo che tra pornografia e animalità non sia teoricamente possibile ravvisare alcuna relazione immediata e, per così dire, ontologica. È a livello meta-teorico, invece, che l'applicazione della nozione di animalità alla pornografia manifesta una indubbia produttività euristica. In prima istanza, tale nozione permette infatti di ricostruire alcune delle relazioni e regolarità discorsive che costituiscono il dispositivo pornografico – il suo "sistema di formazione", in termini foucaultiani<sup>23</sup>. In seconda battuta, essa permette di correlare – anzi, di dislocare – tali relazioni e regolarità all'interno del "corteo delle [...] antinomie metafisiche" e delle opposizioni epistemiche che sottendono la cultura occidentale<sup>24</sup>. È quindi in questa prospettiva (e con questa funzione) che nelle prossime pagine impiegheremo la nozione di animalità (e quella di animale) per studiare la pornografia.

Cominciamo ora a entrare nel vivo del discorso. Il punto di partenza della nostra riflessione è il concetto di "carno-fallogocentrismo" usato da Derrida per definire lo "schema che domina la categoria di soggetto [...] nella nostra cultura"<sup>25</sup>. Come scrive Laura Odello, attraverso tale concetto Derrida descrive "la struttura stessa della sovranità, ossia del soggetto metafisico che ordina lo spazio etico e giuridico-politico"<sup>26</sup>; un soggetto che si declina nella "figura maschile del re,

20.  
Idem, loc. 84.

21.  
Idem, loc. 69.

22.  
Cfr. G. Agamben, *L'altro*.

23.  
Michel Foucault, *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*, Rizzoli, Milano 1999 (1969), p. 98.

24.  
Remo Bodei, *La filosofia nel Novecento (e oltre)*, Feltrinelli, Milano p. 180.

25.  
Jacques Derrida, *Il faut bien manger, ou le calcul du sujet: Entretien (avec J.-L. Nancy)*, in *Points de suspension*, Galilée, Parigi 1992 (1989), p. 294.

26.  
Laura Odello, *Divorazione*, "Aut Aut", n. 327, 2005, loc. 3761.

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*



27.

Idem, loc. 3761.

28.

Federico Sollazzo, *Note su un antropocentrismo immaginario*, "Observaciones Filosóficas", n. 20, 2015, <http://bit.ly/FSollazzo> (data di consultazione 15 agosto 2015).

29.

Matthew Calarco, *Zoografie. La questione dell'animale da Heidegger a Derrida*, Mimesis, Milano-Udine 2012, p. 139.

30.

Ibidem.

31.

Odello, *Divorazione*, loc. 3796.

del padrone-*maître*, del capo, del padre famiglia, del marito"<sup>27</sup>. Più in particolare, secondo Federico Sollazzo, Derrida concepisce il "carne-fallogocentrismo" come «il punto di approdo moderno della metafisica della soggettività, basata sui termini intesi come binari, e quindi escludenti, e gerarchici dell'essere carnivori, maschi e dotati di linguaggio»<sup>28</sup>. Per Derrida, infatti, il soggetto si costituisce sempre "attraverso una rete di relazioni di esclusione"<sup>29</sup> – la prima delle quali è quella che oppone appunto uomo e animale. Scrive Matthew Calarco: «Ciò che Derrida cerca di comprendere attraverso questo concetto [di carne-fallogocentrismo] è il modo in cui la metafisica della soggettività opera per escludere non solo gli animali dallo status di soggetti in senso pieno, ma anche altri esseri [...] che vengono considerati mancanti di una o dell'altra delle caratteristiche fondamentali della soggettività»<sup>30</sup>.

Quello che dobbiamo chiederci, adesso, è quale sia la posizione (e la funzione, aggiungiamo) della pornografia all'interno di questo schema, nel cui "cerchio magico" è giocoforza inserita. Al riguardo, la nostra ipotesi è che la pornografia (quella contemporanea, ma non solo) coniughi in sé tensioni epistemiche differenti e in parte contraddittorie, che la portano a declinare uno statuto (meta)teorico almeno duplice. Da un lato, la pornografia sembra reiterare (e rinforzare) la logica carne-fallogocentrica, di cui anzi tende a estremizzare principi e modalità. Quello implicato dalla pornografia (o da *molta* pornografia) è infatti un soggetto sovrano per antonomasia – anche letteralmente, "un personaggio virile, dotato di fallo"<sup>31</sup>. È un soggetto fondato su un'identità sessuale centripeta, che domina tanto lo spazio del racconto quanto quello della visione; un soggetto attorno a cui (e contro cui) si sviluppano soggettività altre. Dall'altro lato, la pornografia (o *certa* pornografia) sembra decostruire, dall'interno dello stesso schema carne-fallogocentrico, il sistema di opposizioni su cui esso si regge (o almeno alcuni dei suoi gangli). La pornografia, infatti, edifica spazi eterotopici in cui i soggetti

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

assumono per così dire un'identità centrifuga e decentrata, fondata più sulla "cura del sé"<sup>32</sup> che sul dominio sugli altri.

Per ragioni di spazio, nelle prossime pagine ci limiteremo a esplorare il primo fronte (meta)teorico, rimandando l'indagine del secondo a ricerche future. Ci soffermeremo dunque sulle **modalità con cui la pornografia costruisce il proprio soggetto attraverso l'opposizione umano/animale** – un'opposizione che, come abbiamo visto, rappresenta il cardine centrale dello schema da cui il soggetto stesso è prodotto.

32.

Cfr. Michel Foucault, *La cura di sé. Storia della sessualità* 3, Feltrinelli, Milano, 1985 (1984).

33

Agamben, *L'altro*, p. 42.

34.

Calarco, *Zoografie*, p. 98.

35.

Agamben, *L'altro*, p. 42.

36.

Idem, p. 43.

## L'ALTRO SONO IO:

### L'UMANIZZAZIONE DEGLI ANIMALI

Prima di iniziare il nostro percorso di analisi, vediamo anzitutto di comprendere meglio come si articoli l'opposizione umano/animale, rifacendoci al concetto di "macchina antropologica" proposto da Agamben – concetto che il filosofo italiano impiega per indagare appunto "la produzione dell'umano attraverso l'opposizione uomo/animale"<sup>33</sup>. Come osserva Calarco, la macchina antropologica «va vista come l'insieme dei meccanismi simbolici e materiali operanti nei discorsi scientifici e filosofici che classificano e distinguono gli umani e gli animali grazie a un duplice processo di inclusione ed esclusione»<sup>34</sup>. Nella prospettiva di Agamben, la macchina antropologica manifesta inoltre due principali varianti: una moderna e una antica. La prima variante – scrive il filosofo – «funziona [...] escludendo da sé come non (ancora) umano un già umano, cioè animalizzando l'umano, isolando il non-umano nell'uomo»<sup>35</sup>. Nella seconda variante, invece, «il dentro è ottenuto attraverso l'inclusione di un fuori, il non uomo attraverso l'umanizzazione di un animale»<sup>36</sup>. Insomma, per Agamben la costruzione dell'umano è correlata sempre alla costruzione del non umano; o meglio, la costruzione dell'umano avviene proprio *attraverso* la costruzione del non umano. Tale

*testi sociali assai sofisticati.*

37.

Margret Grebowicz, *When Species Meat: Confronting Bestiality Porn*, "Humanimalia: A Journal of Human/Animal Interface Studies", vol. I, n. 2, primavera 2010, *passim*, <http://bit.ly/MGrebowicz> (data di consultazione 15 agosto 2015).

non umano può essere prodotto in due modi, a seconda della variante di macchina utilizzata: tramite l'animalizzazione dell'umano (variante moderna); o tramite l'umanizzazione dell'animale (variante antica).

Ora, è evidente che (anche) le modalità con cui la pornografia declina l'opposizione umano/animale – e dunque le forme di soggettività che essa costruisce – siano da iscriversi nell'orizzonte epistemico contrassegnato dal "lavoro" della macchina antropologica agambeniana. Senza compiere – crediamo – una forzatura teorica eccessiva, ci sembra anzi che la pornografia (o, meglio, alcuni dei suoi generi o sotto-generi) impieghi *entrambe* le varianti della macchina. In termini generali, **nella pornografia l'opposizione umano/animale appare sottoposta infatti a un duplice *déplacement*, che si declina attraverso due movimenti uguali e contrari**. Da un lato, la pornografia può umanizzare l'animale, trasformandolo in una sorta di "sucedaneo" non umano del performer umano. Dall'altro, la pornografia può animalizzare il performer umano, trasformandolo in un non (più del tutto) umano.

Soffermiamoci anzitutto sul primo processo, correlato alla variante antica della macchina: l'umanizzazione dell'animale. Questo processo trova il proprio campo di elezione nel (famigerato) sottogenere *animal* – sottogenere in cui l'animale partecipa fattivamente al rapporto sessuale, in qualità di vero e proprio "attore". Non disponiamo dello spazio necessario a compiere una disamina articolata dell'*animal* – che del resto coinvolge questioni etiche e legali tali da renderne molto problematica la trattazione. Ci limiteremo dunque a compiere alcune veloci considerazioni.

Diciamo per prima cosa che l'umanizzazione pornografica dell'animale avviene principalmente nei termini di una sua "genderizzazione", cioè nell'attribuzione di caratteristiche di gender (maschili o femminili) all'animale-performer e agli atti sessuali che esso compie. Come osserva Margret Grebowicz, infatti, la pornografia *animal* è sottesa da una sorta di "semiotica del gender"<sup>37</sup>, finalizzata a trasformare gli

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

animali in “uomini” o “donne” (vale a dire, appunto, in categorie di genere). Secondo Grebowicz, questa semiotica si esprime in modo emblematico in due particolari tipologie di pornografia *animal*. La prima tipologia, di gran lunga la più comune in rete, prevede che una o più performer donne abbiano rapporti con uno o più animali di sesso maschile, in prevalenza cani e cavalli. In questi materiali, il cavallo e il cane – anche in virtù della loro elezione a “figure della mascolinità”<sup>38</sup> in numerose espressioni della nostra cultura – agiscono come sostituti del performer maschio, spesso all’interno di narrazioni incentrate sull’indisponibilità, o “insufficienza”, dei maschi umani. La seconda tipologia è composta invece da video (spesso di produzione amatoriale) in cui uomini compiono atti di varia natura con animali (spesso, ma non esclusivamente, di sesso femminile). In questo caso, l’animale viene “femminilizzato”, trovandosi sempre “dalla parte di chi riceve il sesso”<sup>39</sup>; motivo per cui, secondo Grebowicz, viene spontaneo considerarlo come un “sostituto” della donna.

È opportuno osservare, inoltre, che nella pornografia *animal* l’umanizzazione (e genderizzazione) dell’animale è strettamente correlata a una sua contestuale iper-sessualizzazione. Per dirla in altre parole, **l’umanizzazione dell’animale produce in questo genere di porno un non umano iper-sessuato, cioè dotato di capacità sessuali più che umane: prodigiose, eccessive, mostruose**. Nella prima tipologia analizzata da Grebowicz, per esempio, a essere erotizzata non è tanto l’antropomorfizzazione dell’animale in sé, quanto la “mostruosità” che l’animale rappresenta nel confronto con l’umano rispetto a caratteristiche sessuali connotate al maschile: “la dimensione e la virilità del cavallo, l’entusiasmo sessuale del cane”<sup>40</sup>. Lo stesso meccanismo – a struttura di gender invertita – è presente nella seconda tipologia indagata dall’autrice, dove è invece l’animale-donna a essere caricato per “eccesso”, in forza della sua “insaziabilità” o “resistenza”.

Analizzando per sommi capi il porno *animal*, ci troviamo perciò di fronte a una galassia discorsiva che

38.

Idem, p. 2.

39.

Idem, p. 4.

40

Idem, p. 2. Secondo l’autrice, la versione gay di questi materiali (dove è un uomo ad avere rapporti sessuali con animali) riafferma in toto questo immaginario e, di conseguenza, questa strategia di genderizzazione.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

41.  
Idem, p. 3.

impiega l'animale caricandolo di proprietà antropomorfe e di caratteri (sessuali) umani – seppure connotati nel senso di un eccesso non umano. A questo riguardo, è necessario compiere però un'ulteriore considerazione. Come abbiamo visto, la pornografia *animal* pone in essere un processo di umanizzazione dell'animale, che si declina primariamente nella sua genderizzazione. Eppure, basta esaminare solo uno dei video che compongono la prima tipologia studiata da Grebowicz – fra i molti che possiamo trovare nella directory *Zooshock.com* – per accorgersi che l'umanizzazione dell'animale non è l'unico processo all'opera in questo sottogenere di pornografia. Prendiamo la scena di un accoppiamento tra un cane e una donna, per esempio. In questa scena il cane rappresenta sì un succedaneo del maschio umano; ma la donna diviene contestualmente un surrogato dell'animale femmina (una “cagna”). L'umanizzazione dell'animale si sviluppa cioè in parallelo all'animalizzazione dell'umano. In questo senso, possiamo sostenere che la pornografia *animal* impieghi *entrambe* la varianti della macchina antropologica agambeniana.

Su questa scorta, cominciamo dunque a esaminare il processo di animalizzazione pornografica del/la performer, correlato alla variante moderna della macchina. Rimanendo ancora per un attimo sulla pornografia *animal*, troviamo una peculiare declinazione di questo processo all'opera nell'ultima tipologia del genere individuata da Grebowicz. Tale tipologia è composta da prodotti che ritraggono performer di sesso femminile intente a inserire interi animali (soprattutto serpenti e pesci, in particolare anguille) all'interno dei propri orifizi. In questo caso, la significazione pornografica dell'animale sembra rifuggire dal processo di umanizzazione tramite genderizzazione – anche per la tipologia di animali impiegati, sui quali è certamente “più difficile proiettare fantasie antropomorfe”<sup>41</sup>. Più che sostituire il maschio umano, infatti, l'animale si pone qui come un sostituto del pene *tout court* – o, ancora meglio, come una sorta di “dildo-animale”

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

(e, come ci ricorda Paul B. Preciado, “l’invenzione del dildo è la fine del pene come origine della differenza sessuale”<sup>42</sup>). In altri termini, l’animale resta qui “animale”.

Di conseguenza, in questi prodotti la performer donna non si accoppia con un animale umanizzato (come nella prima tipologia), ma reimpiega a scopi sessuali un essere “altro” – e che “altro” rimane. Entrando in contatto con l’irriducibile alterità dell’animale (che è l’animale), è invece l’identità sessuale della donna a subire un profondo cambiamento. In un certo senso, l’alterità dell’animale si ribalta sull’identità della donna, trasformando anch’essa in altro da sé: una donna caratterizzata da una sessualità mostruosa, pienamente inumana – tale da spingerla a “farsi qualunque cosa”, anche un’anguilla –, che più che animale sembra assumere una fisionomia addirittura “aliena”, secondo un meccanismo che ritroviamo all’opera, per esempio, negli *hentai* giapponesi appartenenti al sottogenere *tentacle rape*<sup>43</sup>.

42.

Beatriz Preciado, *Manifesto contrasessuale*, Il Dito e La Luna, Milano 2002 (2000), p. 71.

43.

Cfr. Marco Benoît Carbone, *Tentacle Erotica. Orrore, seduzione, immaginari pornografici*, Mimesis, Milano-Udine 2013.

44.

Catharine A. MacKinnon, *Of Mice and Men: A Feminist Fragment on Animal Rights*, in Cass R. Sunstein, Martha C. Nussbaum (a cura di), *Animal Rights: Current Debates and New Directions*, Oxford University Press, Oxford-New York 2004, p. 264.

## LA BELLA È LA BESTIA:

### L’ANIMALIZZAZIONE DEI PERFORMER

Quello che abbiamo appena discusso è per così dire un “caso limite” del processo di animalizzazione, relativo a uno specifico sotto-sotto-genere del porno *animal*. Uscendo ora da questo ristretto (e problematico) contesto, passiamo a esaminare le modalità con cui l’animalizzazione si declina nel più ampio alveo della pornografia mainstream. Prima di cominciare la nostra disamina, però, crediamo sia obbligato fare un veloce riferimento alla posizione di Catharine MacKinnon, decana del femminismo anti-porno che recentemente ha indagato il rapporto fra pornografia e animalità<sup>44</sup>. Secondo la tesi di MacKinnon, in un sistema di leggi e gerarchie sociali dominato dal bio-maschio, l’animale è femminilizzato

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

allo stesso modo in cui la donna è animalizzata – meccanismo che secondo l'autrice trova nella pornografia la sua più evidente incarnazione. Nelle osservazioni che seguono non ci porremo in diretta contraddizione con MacKinnon, di cui anzi in parte svilupperemo la tesi (pur non condividendone gli assunti ideologici). È opportuno ricordare, però, che nella nostra prospettiva di studio la pornografia rappresenta solo *uno* dei luoghi in cui si declina il dispositivo dell'animalizzazione (e forse non il principale). In altri termini, come abbiamo già sottolineato in apertura, secondo noi non è possibile ravvisare alcun legame causale (ed essenziale) tra pornografia e animalizzazione – processo che d'altro canto, come vedremo, investe non solo la donna, ma anche il maschio.

Iniziamo con un'importante notazione preliminare che riguarda il carattere diffuso (e diffusivo) dell'animalizzazione pornografica. A differenza del (ben) più "settoriale" processo di umanizzazione degli animali, infatti, quello di animalizzazione dei performer non è relegato a uno o più specifici sotto-generi, ma sembra informare invece alcune delle più comuni strategie di produzione di senso tradizionalmente operanti all'interno del porno.

Due le osservazioni da compiere, al riguardo. In primo luogo, a livello semantico "profondo", **l'animalizzazione si declina attraverso lo spostamento o la traslazione, sui performer, di alcuni tratti che culturalmente definiscono gli animali**. Riallacciandoci a quanto discusso nel primo paragrafo, i performer possono cioè essere "caricati" dei tratti "negativi" o "additivi" con cui gli animali (anzi, gli *animot*) sono connotati. In altri termini, l'animalizzazione dei performer viene compiuta, o *togliendo* loro qualcosa dell'umano; o *aggiungendo* loro qualcosa dell'animale – ma in entrambi i casi, comunque, "de-umanizzandoli". In secondo luogo, a livello discorsivo, il processo di animalizzazione può attualizzarsi attraverso diverse isotopie tematico-narrative (come quelle dell'addestramento o dell'addomesticamento); e attraverso diverse intensità figurative (che oscillano dalla semplice allusione al mondo animale a un riferimento iconico più strutturato).

Nell'impossibilità di investigare questi processi in modo esaustivo, ci limiteremo a fornire, anche in questo caso, alcuni spunti di analisi. Cominciamo a esplorare l'animalizzazione a marca "negativa", lanciando anzitutto una veloce occhiata all'universo della pornografia BDSM (in cui questa strategia di animalizzazione riveste senza dubbio un ruolo centrale). Soffermiamoci per esempio su siti come *Public Disgrace* o *Hogtied* – entrambi appartenenti al colosso californiano del genere *Kink.com*. In tali siti, capita molto spesso di vedere performer donne immobilizzate da *bondage* estremi, costrette a camminare al guinzaglio e/o a quattro zampe, e impossibilitate a parlare da *ball gag* o maschere di vario tipo. Quella a cui ci troviamo di fronte, per l'appunto, è un'opera di sottrazione di alcune delle caratteristiche fon-

*testi sociali assai sofisticati.*

damentali comunemente associate all'essere umano: le performer in questione appaiono cioè semanticamente ridotte, o comunque equiparate, ad animali – seppure spesso al netto di un diretto riferimento figurativo – in quanto private della facoltà di parola, dell'indipendenza di movimento e/o della postura eretta del bipede umano. Aggiungiamo *en passant* che esistono ovviamente numerose varianti *Femdom* o *gay* di queste rappresentazioni, nelle quali sono performer maschi a essere “animalizzati” attraverso un simile procedimento.

**Come già accennato, uno dei topoi narrativi più frequentemente associati all'animalizzazione di senso “negativo” è quello dell'addestramento o ad-domesticamento.** In questo caso, l'animalizzazione viene cioè tematizzata e narrativizzata attraverso l'idea che i performer-bestia vadano in qualche modo domati e istruiti (come si farebbe con un cane, un cavallo, o una belva feroce), in quanto mancanti di disciplina o di particolari abilità (sessuali). Questo procedimento appare molto diffuso nel porno BDSM, ma il suo modello emblematico è rappresentato – per passare al campo del porno mainstream eterosessuale – dalla serie *Rocco: Animal Trainer*, che si fonda proprio sull'eroticizzazione dell'ammaestramento sessuale di performer donne caratterizzate come “savage sex beasts”.

Gli episodi della fortunata serie diretta da Rocco Siffredi, infatti, associano la rappresentazione sessuale ad alcune configurazioni narrative (prova, ricompensa, punizione, ecc.) che la ricollegano all'isotopia tematica dell'addestramento, del resto già richiamata esplicitamente a livello paratestuale. Inoltre, molti episodi attingono direttamente all'universo figurativo animale: alcune performance sono infatti ambientate in stalle, scuderie, fattorie; le performer indossano spesso costumi di esplicito richiamo; diversi animali sono presenti ai margini delle scene, ecc. Per esempio, nella quarta scena del terzo episodio della serie (datato 2002), Rocco costringe la performer Michaela Saike a correre in cerchio insieme a un cavallo, prima di consumare il rapporto sessuale con lei sopra una sella – mentre la colonna sonora alterna nitriti acusmatici ai consueti mugolii di piacere. Oppure, nella prima scena di *Rocco: Animal Trainer 14* (2008), Judy White ci viene presentata come un “cavallo da un milione di dollari”: dopo aver trainato un carro, la performer – abbigliata con un *outfit* BDSM dai chiari riferimenti equini – deve dimostrare il proprio valore al futuro compratore Rocco, producendosi in una complicata *gang bang* in mezzo alle balle di fieno; e via di questo passo.

L'esempio di Rocco Siffredi ci permette, tra l'altro, di introdurre agevolmente la seconda forma di animalizzazione pornografica, quella cioè che avviene per meccanismo “additivo”. Nella sua ben nota costruzione promozionale, il pornodivo nostrano si presenta ai fan mondiali come “The Italian Stallion”, appoggiandosi a un'identità di brand che incorpora, insieme al valore aggiunto del “made in Italy”, i connotati di eccedenza virile proiettivamente associati allo

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*



45.

La sagoma stilizzata di un cavallo è inoltre il logo del suo sito porno ufficiale, *Rocco Siffredi*  
<http://bit.ly/RSiffredi> (data di consultazione 15 agosto 2015).

46.

La questione dell'animalizzazione del performer maschio di colore è in realtà molto più complessa di come appare nei video a tema "monster cocks". In molti casi, infatti, alla "bestializzazione" per eccesso viene spesso sommata una riduzione al primitivo ("mandingo") o un'animalizzazione per difetto ("black cattle", "black meat"). In *Rocco: Hazardous Duty* (Rocco Siffredi, 2003), ad esempio, il performer Joachim Kessef è associato per contiguità alla sovrabbondanza animale (un mulo gironzola intorno all'attore sul finale della sua performance) e allo stesso tempo è posta enfasi sui suoi grugniti disarticolati durante l'amplesso, mettendo in atto un doppio processo di animalizzazione (insieme additiva e negativa).

stallone<sup>45</sup>. Quello di Rocco non è tuttavia un caso isolato. L'uso abituale del termine "stud" (altro sinonimo di cavallo da monta) per indicare il performer maschio all'interno del porno americano ci dimostra come questa pratica allusiva sia estremamente diffusa. In occorrenze come queste, il performer umano (in questo caso maschio) assume dunque simbolicamente su di sé una sovrabbondanza (virile e sessuale) culturalmente associata all'animale (in questo caso il cavallo).

Questa forma di animalizzazione "additiva" si traduce in diverse tipologie di materiali pornografici. Il sotto-sotto-genere *monster cocks*, a cui sono dedicati numerosi siti pornografici, ci offre un'interessante applicazione di questo procedimento. In questi prodotti, il performer maschio, generalmente di colore e ovviamente dotato di dimensioni esagerate, non viene associato esplicitamente a un determinato animale: la sua "bestialità" è qui costruita attraverso la resa narrativa e figurativa della sua sproporzione nei confronti della performer donna a cui è accoppiato, generalmente caucasica (o asiatica) e caratterizzata come "teen" o "petite"<sup>46</sup>.

Il processo di animalizzazione "additiva" non colpisce comunque solo i maschi, ma è molto diffuso anche nella rappresentazione delle performer donne. Per esempio, il riferimento narrativo e figurativo al nucleo semantico della cagna in calore – riaffermato a livello paratestuale dall'uso ripetuto dell'appellativo "bitch" o "dog bitch" – funziona come rafforzativo allusivo del topos pornografico della donna mostruosamente insaziabile cui abbiamo accennato in precedenza. In altri casi, è l'enfasi sulle dimensioni eccessive di seni e natiche – in sotto-sotto-generi etichettati come *bootylicious*, *big butts*, *huge jugs*, *big boobs*, ecc. – a caratterizzare la donna come un iperbolico "animale da monta".

Una singolare variante delle strategie di animalizzazione "additiva" della donna è rappresentata dalla ricorrenza del tema del latte in diversi sotto-generi pornografici, dai video taggati con i termini "milk" o "lactation" sui porno tube, alle produzioni intera-

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

mente dedicate al peculiare *fetish* del *milk enema*. Se, nel primo caso, il riferimento principale non è tanto all'allattamento e alla maternità umana quanto alla "mungitura" della donna animalizzata, nella seconda tipologia di materiali la simbologia correlata al latte (nutrimento, domesticità) si somma al *fetish* estremo per le deiezioni corporee e, dunque, nuovamente al topos della donna insaziabile. Una serie come *Milk Nymphos* (Jay Sin, 2010-2012) è in questo senso paradigmatica, mettendo in scena performer vestite da gattine che consumano il latte direttamente dagli orifici delle loro compagne di scena.

In questo contributo abbiamo tentato di ricostruire – seppure in modo inevitabilmente frammentario – alcune delle modalità attraverso cui la pornografia costruisce i propri soggetti a partire dall'opposizione uomo/animale. Da quanto abbiamo visto, la pornografia – o, meglio, le aree della pornografia che abbiamo qui analizzato – mette in scena dei soggetti, per così dire, non umani. Quasi che lavorasse attorno a quella "zona di indifferenza", a quello "spazio di eccezione [...] perfettamente vuot[o]", in cui, secondo Agamben, si articola il rapporto "tra l'umano e l'animale, l'uomo e il non-uomo"<sup>47</sup>. Tornando alla suggestione derridiana da cui siamo partiti, possiamo postulare che, negli universi pornografici qui descritti, tali soggetti non umani vivano sotto la sovranità simbolica e pragmatica di un soggetto costituito come pienamente umano. Questo soggetto "sovrano" può assumere la fisionomia di un personaggio interno al mondo rappresentato, di cui governa lo spazio e l'azione – è questo il caso, per esempio, del *Dom* nel BDSM, che attiva direttamente il processo di animalizzazione. Oppure, può incarnarsi in una pura istanza di visione, in un soggetto che guarda – e, in qualche modo, costruisce – uno spettacolo sessuale di corpi non umani che si apre davanti ai suoi occhi. Come scrive Cimatti: «solo un "io" può guardare qualcuno in modo disumanizzato, come se fosse una bestia»<sup>48</sup>.

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

47. Agamben, *L'altro*, p. 43.

48. Cimatti, *Filosofie dell'animalità*, loc. 1607.

*Nel catalogo della Graphe.it edizioni*

LEONARDO CAFFO

## ***Adesso l'animalità***

Graphe.it edizioni, 2013

pp 48 • euro 5 • ISBN 978.88.97010.45.5 – disponibile anche in eBook

Cosa vuol dire “essere animali”? Questa domanda, apparentemente semplice, si manifesta invece, a una accurata analisi, in tutta la sua problematicità. L'umano si è pensato, da sempre, come in opposizione all'animale rimanendo, tuttavia, “innazitutto e perlopiù” un animale. Attraverso l'analisi di due paradigmi diversi, quello di René Descartes e di Martin Heidegger e quello di Jacques Derrida, l'autore ripercorre la storia di un'idea, di un concetto ... e di un sogno che si caratterizza come un “necessario paesaggio morale per il futuro”. Cosa è successo agli animali mentre ci pensavamo come altro da loro? Quello che abbiamo fatto agli animali, non solo è gravissimo, ma è eterno. Creiamo la vita per distruggerla.

\*\*\*

Leonardo Caffo (*Università degli studi di Torino*) è membro del *Labont: laboratorio di ontologia dell'Università di Torino e Associate Fellows dell'Oxford Centre for Animal Ethics*. Collabora, tra le altre cose, con *Lettera Internazionale* e con il settimanale *Gli Altri: la sinistra quotidiana*. È co-direttore della rivista *Animot. L'altra filosofia*. Ha pubblicato *La possibilità di cambiare: azioni umane e libertà morali* (*Mimesis*, 2012), *Il maiale non fa la rivoluzione. Manifesto per un antispecismo debole* (*Sonda*, 2013), *Margini dell'umanità: animalità e ontologia sociale* (*Mimesis*, 2014) e in collaborazione con Felice Cimatti ha curato *A come animale: voci per un bestiario dei sentimenti* (*Bompiani*, 2015).

ANIMAL FILMHOUSE

LUCA BANDIRALI si laurea in architettura presso l'Università la Sapienza di Roma con una tesi sulla Teoria dello Spazio Drammaturgico. Dal 2000 è redattore della rivista di cultura cinematografica "Segnocinema". Dal 2005 è conduttore di Hollywood Party di Rai Radio 3. Dal 2006 è docente universitario a contratto presso l'Università del Salento. Dal 2007 è consulente del Festival di musica per il cinema Creuza de mă di Carloforte. Ha collaborato con Sabina Guzzanti alla sceneggiatura del film *Le ragioni dell'aragosta* e ai testi dello spettacolo teatrale *Vilipendio*; ha scritto con Pierfrancesco Loche lo spettacolo *Giocare col mondo*. È autore di vari libri fra i quali: *Mario Nascimbene. Compositore per il cinema* (2005) e *Nuovo Rap Italiano. La rinascita* (2013).

Nel sistema dei generi, la commedia propone senza dubbio una disinvoltata permeabilità dello statuto ontologico dei personaggi; meno dei generi fantastico, horror e fantascientifico, che in diversi modi presentano un'estensione spinta delle forme di vita, ma in misura maggiore ad altre configurazioni narrative del realismo cinematografico (dramma psicologico, action movie, film storico). Peculiare della commedia è la possibilità non soltanto di includere al proprio interno l'animale come personaggio, ma di poter operare all'interno di una griglia che contempla delle trasformazioni; complessivamente possiamo schematizzarla in questo modo:

- 1) Umani che fanno gli umani
- 2) Umani che fanno gli animali
- 3) Animali che fanno gli animali
- 4) Animali che fanno gli umani

I casi 1 e 3 obbediscono al principio di scostamento minimo, in base al quale la realtà di un mondo narrativo è simile alla nostra fino a prova contraria. I casi 2 e 4 rappresentano esattamente la "prova contraria". Nella storia della commedia cinematografica non sono affatto rari i film che presentano

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

un'interazione comica fra 1 e 3, fin dalle origini del genere: basti pensare a *Day Dreams* (1922) in cui Buster Keaton lavora in una clinica veterinaria, e si misura con la classica gag del conflitto cane-gatto; o a *Il circo* (1928) di Charlie Chaplin, con la famosa scena del leone: inseguito da un cavallo, Charlot trova riparo nella gabbia di un leone dormiente, sbarrandosi per sbaglio la via d'uscita; ogni tentativo di scappare peggiora la sua situazione (dalla gabbia del leone si trasferisce in quella della tigre, e così via), e anche dall'esterno si presentano minacce animali (un cane che abbaia, rischiando di svegliare il leone). Una delle gag più frequenti nel cinema comico delle origini era quella dell'animale che si nasconde in un oggetto, animandolo: la si fa risalire a uno *split reel* del 1909, *The Haunted Hat*, in cui una cittadina è messa in subbuglio da un cappello fantasma che si aggira per le strade, sino alla rivelazione che sotto il cappello c'è un gattino. Successivamente la gag viene ripresa da tutti i grandi comedians, Oliver Hardy, Harold Lloyd, Abbott e Costello, con variazioni infinite: un topo si nasconde in un guanto (*Hot Water*, 1924), un cane si muove all'interno di una pelle d'orso (*Hit the Ice*, 1943). La figura dell'animale nascosto si era ulteriormente specializzata in una gag del film *The Pirates* (1922), in cui un gatto si nasconde in un teschio, facendo vibrare il relativo scheletro, terrorizzando i pavidì e superstiziosi pirati: lo scheletro animato diventa un classico ("animal-in-a-skull gag") di quelle che Anthony Balducci definisce *scare comedies*<sup>1</sup>, citato a ripetizione in film successivi sia del muto (*That's the Spirit*, 1924; *Cold Turkey*, 1925; *Creeps*, 1926), sia del sonoro, persino da un tardo Keaton, *The Spook Speaks* (1940), in cui lo scheletro è mosso da un pinguino. D'altra parte Buster Keaton aveva teorizzato, in *The Cameraman* (1928), che la stessa macchina da presa potesse finire nelle mani di una scimmia, generando un capolavoro.

1. Anthony Balducci, *The Funny Parts: A History of Film Comedies Routines and Gags*, McFarland, Jefferson 2011, p. 123.

La commedia dei giorni nostri non ignora, in questo senso, le proprie origini. Nella serie di film con Ben Stiller genere di Robert De Niro (*Ti presento i miei*, 2000; *Mi presenti i tuoi?*, 2004; *Vi presento i nostri*, 2011), si parte da una conflittualità animale/uomo con il gatto Jinx opposto al personaggio “incassatore” di Stiller per evolvere, nel secondo film, verso una conflittualità quadrangolare animale-animale-uomo-uomo (il gatto contro il cane Moses, il genere contro il suocero, e tutti contro tutti). I film dei fratelli Farrelly offrono pure un gran numero di situazioni conflittuali uomo/animale, una su tutte in *Tutti pazzi per Mary* (1998) la sequenza dello scontro fra Matt Dillon e il cagnolino di Cameron Diaz. D'altra parte l'attore farrelliano per eccellenza, Jim Carrey, è stato interprete di due film incentrati su un bizzarro detective che recupera animali scomparsi (*Ace Ventura – L'acchiappanimali*, 1994, *Ace Ventura – Missione Africa*, 1995). Nella nutrita filmografia del caso 1, l'umano è protagonista e l'animale è al massimo deuteragonista o antagonista; nella meno fitta filmografia del caso 3, l'animale è invece protagonista: Beethoven, per esempio, è un San Bernardo protagonista ed eroe eponimo di otto lungometraggi (1992-2014).

Il caso 2 ha varie versioni, dalla lettera al simbolo. La trasformazione letterale dell'uomo in animale si verifica in commedie ibride come *Voglia di vincere* (Teen Wolf, 1985), in cui la *teen comedy* è contaminata dal fantastico: un liceale scopre di essere affetto da licanthropia. La struttura narrativa di base è piuttosto classica: il protagonista è un *loser* che dalla lateralità riesce a muovere verso la centralità, combattendo le proprie insicurezze. La struttura “contaminata” ipostatizza il problema del personaggio: l'adolescente non si sente semplicemente diverso, lo è letteralmente, è un licanthropo. In questo senso il problema si rovescia in opportunità: le trasformazioni in licanthropo lo rendono più forte e performante, dunque in grado di portare alla vittoria la squadra di basket della scuola. Il paradigma appare rovesciato nel finale di *Sogni d'oro* (1981), in cui il personaggio interpretato da Nanni Moretti si trasforma in un licanthropo disperato, che grida alla compagna che sta per lasciarlo “sì, sono un mostro, e ti amo!”.

Fuori dall'ibridazione, e dunque fuori dalle trasformazioni letterali, il caso 2 è sviluppato in racconti che estremizzano il gap culturale fra personaggio e mondo: in *Bingo bongo* (1982), l'eroe eponimo interpretato da Adriano Celentano è cresciuto in Congo, allevato da una comunità di scimmie; riportato alla civiltà, ne rivela le contraddizioni e i disvalori, in ossequio a un *ethos* rovesciato che ha tutta una tradizione nella cultura occidentale, inclusa la produzione musicale dello stesso Celentano (cfr. *Un bimbo sul leone*, 1968). Un altro personaggio marcante in tal senso è Mariangela Fantozzi, la figlia del

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

ragioniere Ugo nella celeberrima serie di film con Paolo Villaggio (1975-1999): le fattezze animalesche (il personaggio peraltro è interpretato da un attore di sesso maschile), esasperate dal trucco, rendono il personaggio un bersaglio del pubblico ludibrio (viene chiamata Cita, come la scimmia di Tarzan). In questo caso l'effetto comico è brutale quanto complesso, nella misura in cui mette in questione la cattiveria della società dei conformi nei confronti del difforme.

Il caso 4 è invece quello che ha costituito un filone diffuso nell'ambito del cinema di animazione, quello dell'animale antropomorfizzato, in genere parlante, come in tutto il mondo disneyano. Anche nella commedia cinematografica *live action*, l'animale parlante ha una discreta diffusione, a conferma di quella permeabilità del genere cui si accennava in apertura. Il mulo Francis fu protagonista di sette film, dal 1950 al 1956; il cavallo Ed di una sitcom, dal 1961 al 1966. Questo tipo di narrazione colloca l'atto di parola al livello storico, nel senso che l'animale parla effettivamente una lingua degli umani; può avvenire inspiegabilmente oppure per magia, come accade nel film *La casa stregata* (1982) con Renato Pozzetto, in cui un alano comincia a parlare con una forte inflessione napoletana. In altri tipi di racconto, la facoltà di parola è fornita all'animale da un intervento di livello discorsivo, una sorta di "doppiaggio" al solo beneficio dello spettatore: è il caso di *Babe, maialino coraggioso* (1996) e di *Senti chi parla adesso!* (1993), terzo episodio di una serie di film in cui lo stesso intervento discorsivo era stato applicato in precedenza ai neonati.

Quali che siano le configurazioni, la commedia rimane la griglia narrativa più solida all'interno della quale la conflittualità drammaturgica può, attraverso il ruolo giocato dall'animale, aprirsi all'elemento aleatorio e all'inventiva della messa in scena. Se infatti la commedia si basa su personaggi dalle coordinate semantiche e sintattiche fissate (per esempio nella *screwball comedy* la formazione accidentata della coppia), l'animale scompagina gli schemi perché imprevedibile e in virtù di questo spinge verso un sistema complesso di allestimento capace di fondere i movimenti di scena dell'umano e dell'animale in un peculiare *interplay*.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*



*Nel catalogo della Graphe.it edizioni*

ANNAMARIA MANZONI

***Tra cuccioli ci si intende.***  
***Bambini e animali***

Graphe.it edizioni, 2014

pp 36 • euro 5 • ISBN 978.88.97010.51.7 – disponibile anche in eBook

I bambini provano una naturale attrazione verso gli animali: parlano lo stesso linguaggio, indifferente alle parole, della semplicità, della comunicazione diretta dei sentimenti e delle emozioni, che prescinde dalla preoccupazione di restare negli steccati definiti della logica e della razionalità; si somigliano, si capiscono e soprattutto si piacciono tanto. L'apertura creativa che i bambini mostrano verso gli animali e la gioia che provano nelle relazioni che con loro intrattengono sono il miglior viatico per la costruzione di personalità adulte in cui il rispetto per gli altri, a fare inizio dai più deboli, sia la musica di fondo di ogni relazione.

\*\*\*

Annamaria Manzoni, psicologa, psicoterapeuta, ipnositerapista, grafoanalista, ha lavorato per molti anni nell'ambito della Tutela Minorile, occupandosi di minori in difficoltà, maltrattamento e abuso, affido e adozione. Convinta che la questione animale coincida con la questione umana, da anni si occupa del rapporto tra gli umani e gli animali, essenzialmente della violenza degli uni nei confronti degli altri, argomento su cui ha pubblicato saggi, nonché numerosissimi articoli. Ha pubblicato *Noi abbiamo un sogno. Riflessioni ed emozioni nel rispetto degli animali* (Bompiani, 2006), *In direzione contraria. Pensieri, parole e passioni dalla parte degli animali* (Sonda, 2009) e *Sulla cattiva strada. Il legame tra la violenza sugli animali e quella sugli umani* (Sonda, 2014).

CINEMA  
PER BAMBINI  
E ANIMALI

MAURIZIO FERRARIS è professore ordinario di Filosofia teoretica all'Università di Torino, dove dirige il LabOnt (Laboratorio di Ontologia). È editorialista de "la Repubblica", direttore della "Rivista di estetica" e condirettore di "Critique" e della "Revue francophone d'esthétique". È Fellow della Italian Academy della Columbia University, della Alexander von Humboldt-Stiftung e del Käte Hamburger Centre for Advanced Study "Law as Culture", Directeur d'études al Collège international de Philosophie, Visiting professor alla École des hautes études en sciences sociales di Parigi. Ha scritto una quarantina di libri tradotti in varie lingue, tra cui *Storia dell'ermeneutica*, *Estetica Razionale*, *Documentalità*. *Perché è necessario lasciar tracce*, *Anima e iPad*, *Manifesto del nuovo realismo*, *Mobilitazione totale*.

Una amica coltissima mi ha mandato una mail nel cuore della notte, raccomandandomi di andare a vedere *Inside out* con mia figlia di nove anni. Troppo tardi: mia figlia ci era già andata con sua madre, la quale peraltro è una filosofa esperta del ruolo delle emozioni nel ragionamento e nelle decisioni pratiche, e dunque trovava, per così dire, un interesse professionale nella vicenda. Lontano è il tempo in cui essere sorpresi dai genitori con dei fumetti in mano era una nota di demerito e Vittorini ritenne opportuno circondare con un "cordone sanitario" il dibattito tra Umberto Eco e Oreste del Buono sui Peanuts.

Che cosa è cambiato, al di là di un generico divenire "moderni"? Da una parte, ormai le generazioni cresciute a contatto con i fumetti e con i cartoni animati sono tantissime (Yellow Kid, il prototipo del fumetto, risale al 1894-95, cioè è contemporaneo di Nietzsche e di Mahler), e dunque sono capaci di riconoscerne i meriti (il mio primo contatto con la *Divina commedia* ha avuto luogo nella versione a fumetti con Paperino al posto di Dante e non ricordo più quale altro papero al posto di Virgilio).

Dall'altra, e soprattutto, si sono riconosciute le enormi potenzialità cognitive di un medium (il disegno, fisso o in movimento) e di una utenza, i bambini. Le due cose non vanno necessariamente assieme, ma quando questo ha luogo si

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

assiste a un miracolo espressivo che difficilmente si potrebbe ottenere in altri ambiti. Ma il punto fondamentale, secondo me, non sta semplicemente nel medium, ma nei destinatari, i bambini.

I bambini sono metafisici spontanei. Mentre gli adulti si concentrano generalmente su questioni contingenti e pratiche (anche quei rari adulti che si dedicano alla metafisica), i bambini sono aperti a questioni davvero radicali: ad esempio, se Dio è infinito, come c'è posto per tutto il resto? (Domanda che Saul Kripke, il più grande logico e ontologo del secolo scorso, ha posto a sua madre quando aveva quattro anni).

Sebbene solitamente si sostenga il contrario, agli adulti si può mentire, ed è quello che per lo più avviene. Ai bambini no: quella che è una discreta allusione in *M.me Bovary* ("ella si abbandonò") diviene il concreto racconto di uno stupro in *Cappuccetto Rosso*. Le descrizioni sdolciate dei rapporti tra servi e padroni nella *Recherche* o nei *Buddenbrook* sono sostituite dalla spietata descrizione dei rapporti di dominio in *Kung Fu Panda*.

I bambini non ammettono scusanti culturali. Non si convincerà mai un bambino a guardare *Deserto Rosso* di Antonioni con l'argomento che si tratta di un'opera culturalmente rilevante. Le ragioni per vedere un film devono stare nei contenuti e non nell'alone di rispettabilità culturale che eventualmente può essere evocato.

I bambini, soprattutto, sono relativamente poco interessati a quel refugium peccatorum (è il caso di dirlo) che è il sesso. Uno sceneggiatore in difficoltà potrà sempre cavarsela raccontando altre cinquanta sfumature di grigio o di qualche altro colore. Ma è facile immaginare i pianti e la gran noia che susciterebbe la proiezione in un cinema pieno di bambini e di pop corn.

Paradossalmente, il solo modo per rendere appetibile *Cinquanta sfumature di grigio* a un pubblico infantile, e magari anche a un pubblico adulto più esteso di quanto non si pensi, sarebbe di rendere esplicita la struttura favolistica che sta alla sua base (*Cenerentola*, nella fattispecie), e soprattutto ricorrere ai cartoni animati.

Perché i cartoni animati non si limitano a offrire delle caricature del genere umano. Fanno molto di più. Hanno possibilità narrative impensabili per il cinema tradizionale (quale stuntman accetterebbe di subire il trattamento del Vil coyote?). Soprattutto, mettono in primo piano l'animale, questo grande rimosso della narrativa tradizionale. Leoni, gazzelle, elefanti, panda, gatti e topi sono i veri eroi dei cartoni animati, mentre sono tutt'al più lo sfondo del cinema e del racconto "realistico". Qual è il vantaggio dell'animale, questo essere che l'infanzia sente più vicino di quanto non accada nell'età adulta? In primo luogo, l'espressività. L'umano può essere qualunque cosa, l'animale è qualcosa per eccellenza, la forza o l'astuzia, l'umiltà, la timidezza, la sovranità.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

Quelle che si manifestano negli animali sono anzitutto delle potenze prima che dei caratteri. In secondo luogo, queste potenze sono universali. È il motivo per cui gli Egizi diedero ai loro dei parvenze di animale, e per cui le culture totemiche (e oggi ancora le squadre di calcio o di football americano) si riconoscono in figure animali, siano il toro o la zebra, l'asino o l'orso.

Quando l'animale parla e agisce come cartone animato, è l'assoluto che parla, ed è per questo che è futile interrogarsi sui rapporti di parentela di Paperino, Minnie e Qui Quo Qua. Questi sono dettagli borghesi di poco momento, ciò che va in scena sono i grandi temi: Nemo alla ricerca di suo padre come Telemaco nell'Odissea; la cagnolina Lilli che cerca di capire che cosa è il vero amore; qual è la giusta forma di governo secondo l'esperienza del re leone Simba; che cosa significa essere diverso per un elefante come Dumbo; se il sublime possa essere raffigurato da Ponyo che cammina sulle onde in tempesta. Questi sono i grandi temi, proprio quelli che affrontavano i romanzi dell'Ottocento, e che sono stati abbandonati da racconti dei privatissimi fatti del narratore, o da opere di arte visiva che chiedono una spiegazione per non confonderle con dei tubi al neon.

## COSTANZA CANDELORO PER *ANIMOT* NUMERO 4

A CURA DI ANTONIO GRULLI

Costanza Candeloro è una giovane artista (1990) che ha da poco portato a termine un percorso formativo diviso tra l'Accademia di Belle Arti di Bologna e l'HEAD (Haute école d'art e de design) di Ginevra, una delle accademie internazionali più interessanti e basata sulla pratica performativa. Il suo lavoro si delinea già in maniera precisa, ed è una riflessione sui modi in cui la nostra società gestisce la trasmissione delle informazioni, i sistemi educativi, e sulla destrutturazione e ricomposizione delle forme narrative. In particolare in molti casi la ricerca di Costanza Candeloro si è concentrata sulle istituzioni sociali e comunitarie preposte a definire, controllare, e spesso imporre il concetto di norma e di normalità. Alcune sue opere hanno utilizzato, ad esempio, come materiale su cui lavorare libri come *Alice nel paese delle meraviglie* o esperienze come quella di Franco Basaglia, che hanno permesso di scardinare i concetti su cui si basavano le istituzioni volte alla definizione della follia. Nel suo percorso, Costanza attinge ogni volta da un differente ambito della creazione intellettuale in base alle esigenze dell'opera specifica che deve realizzare: ha fatto film, performance, libri, disegnato, registrato canzoni.

Per quest'opera, pensata appositamente per le pagine della rivista, ha deciso di creare una graphic novel. Si tratta di un libero riadattamento del componimento *Il Conte di Kevenhüller* dello scrittore e poeta Giorgio Caproni. La storia parte da un avviso affisso a Milano in cui il Conte inciterebbe la popolazione a dare la caccia a una strana bestia che starebbe minacciando la città. Molti si lanciano alla ricerca del pericoloso animale, ma con il procedere della storia emerge come probabilmente la bestia in questione potrebbe non essere così reale.

Nel rileggere questa storia l'artista inserisce degli elementi cinematografici all'interno della sua opera, desiderando riflettere sul modo in cui il cinema e lo storytelling in generale hanno utilizzato le figure animali per parlare di determinati stati d'animo dell'uomo, soprattutto quelli più nascosti. Allo stesso tempo questo tipo di lavoro si basa su di una forte e caratterizzata composizione tipografica e su delle forme di scrittura breve. La tradizione più evidente a cui possiamo risalire è quella della poesia visiva e concreta, che in Italia ha avuto un momento incredibile di fioritura negli

anni sessanta. Ma è un tipo di linguaggio che si è sviluppato nei momenti di maggior rottura avanguardistica del nostro paese e all'estero, e che si forma in maniera cosciente all'interno dell'alveo del Futurismo, non solo italiano. La stessa neoavanguardia degli anni sessanta è riuscita a far ripartire questo tipo di esperienza di pari passo con il recupero delle esperienze futuriste e di figure come Filippo Tommaso Marinetti, Giuseppe Ungaretti o Aldo Palazzeschi, alle cui sperimentazioni linguistiche di inizio secolo non si era più guardato per molti anni. Ed è interessante notare come una nuova generazione, da noi e in altri paesi, stia recuperando tutte queste esperienze di sperimentazioni su forme brevi e frammentarie di scrittura, e sull'utilizzo delle stesse all'interno di performance incentrate sul suono della parola.

